

SIMMONS

Simmons Electronics Limited
Alban Park, Hatfield Road, St Albans, Herts AL4 0JH
Tel: (0727) 36191 (5 lines). Telex: 291326 HEXDRM G

CONCEPT – An Introduction to the SIMMONS Drum Expander

■ CONCEPT – Une introduction à l'extension de batterie SIMMONS

DAS SDE-KONZEPT – Einführung in den SIMMONS Drum Expander (Schlagzeugdynamik- Expander)

trums the scope of sound production available to the drummer and percussionist has widened considerably. No longer is the drummer constrained by the narrow confines of 'keeping the beat'. Indeed the special skills and disciplines learned by the drummer can now be applied to the wider areas of melody. Lead lines, faceted rhythms and chords can now be played on the drum kit. Exclusive to the keyboard player for years, mid and the electronic drum kit opens the entire arsenal of sampled, synthesised and digitally generated sound to the humble drummer. This SDE is just one weapon in this armory.

SDE stands for SIMMONS Drum Expander. The unit can be added on to an electronic voice unit, which can be controlled by a midi unit. This electronic drum voice unit, such as the SIMMONS SDS 9, can trigger to midi converters such as SIMMONS MTM or SIMMONS TMI. The unit is capable of making a vast range of sounds including wood blocks, bells, percussion sounds, string sounds and special effects etc. The unit is the ideal instrument to expand the range of sounds available to the electronic percussionist.

Schlagzeugsysteme hat zu einer beträchtlichen Entwicklung der verfügbaren Klang- und Spielmöglichkeiten geführt. Der Schlagzeuger braucht sich nun nicht mehr auf das "Taktieren" zu beschränken, sondern kann seine Fähigkeiten auf den Drumset und den Melodieinstrumenten anwenden und auf dem Schlagzeug-Learn-System aufbauen. Hintergrundbeleuchtungen und Akkorde spielen, Mid- und elektronische Schlagzeuggeräte mit dem Busten-Netzwerk in Verbindung zu steuern, Schlagzeugelemente des gesamten und vorhergehenden Jahr dem Taster-Instrument vorbehaltene Arsenal an Klangrichtungen und digital erzeugten Klängen. Das SDE-System ist ein Werkzeug in diesem Arsenal.

SDE bedeutet SIMMONS Drum Expander (Schlagzeugerweiterungsmodul). Dieses System stellt eine zusätzliche elektronische Mittelkette dar, die über ein Midi von elektronischen Schlagzeugen wie dem SIMMONS SDS 9 oder dem SIMMONS MTM oder dem SIMMONS TMI gesteuert werden kann. Die Anlage kann eine Fußfalle verschiedener Klänge wie Holzblock, Glocken, Parkettklänge, Streichinstrumente und spezielle Effekte erzeugen und eignet sich hervorragend zur Erweiterung des dem Schlagzeuger zur Verfügung stehenden Klangspektrums.

TABLE DES MATIERES

CONTENTS

■ AMPLIFICATION

■ GLOSSARY OF TERMS

In the following pages you will find many new terms that apply to the programming of the SDE. Here is a list of them and their meanings come across them.

■ LEXIQUE DES TERMES EMPLOYES

Dans les pages suivantes, nous trouverez de nombreux termes nouveaux qui s'appliquent à la programmation de votre SDE. Voici une liste des termes et leur signification afin que vous ne soyiez pas surpris lorsque vous les rencontrerez.

■ GLOSSAR DER FACHAUSDRÜCKE

Auf den nächsten Seiten werden Sie einen Reihe neuer Fachausdrücke begegnen, die sich auf die Programmierung des SDE beziehen. Wir geben Ihnen hier ein Verzeichnis dieser Ausdrücke mit den notwendigen Erläuterungen an die Hand, die Ihnen helfen sollen, die nachfolgenden Erläuterungen zu verstehen.

De *leur* *nature* *même*, les sons produits par le SDE sont très percussifs. Un grand nombre d'entre eux ont une attaque dure, une composante harmonique élevée et basique. L'unité est utilisée en conjonction avec une batterie électronique. La combinaison des deux permet d'obtenir des résultats dans un grand nombre de systèmes d'amplification. Il est toutefois difficile d'amplifier la combinaison batterie électronique et SDE jusqu'à un niveau au moins comparable à celui d'une batterie conventionnelle, le système que vous choisissez devra donc être capable de reproduire des sons très dynamiques couvrant une large gamme de fréquence.

Si vous avez une console de mixage, la meilleure façon possible d'amplifier la combinaison consiste à prendre les sorties des individuels de votre batterie et les sorties des voix un à trois et quatre à six puis de ses panneaux en un amplificateur séparé, selon votre goût. Pour les parties saillantes, Simmons a mis au point son propre combiné amplificateur provenant du SDE et de la batterie électronique.

Il s'agit d'un combiné amplificateur de 200W qui est parfaitement adapté aux signaux provenant du SDE et de la batterie électronique.

Il s'agit d'un combiné amplificateur de 200W et hautes performances pour la grosse caisse, la caisse claire et les tam-tams avec égalisation appropriée des bandes 2 et 3 pour convenir aux différentes caisses. Le RMS 2000 (Simmons Drum Combi) possède un haut-parleur spécialisé conçu de 300W RMS 12", destiné à projeter le taux niveau de basses et à faire face aux transitions rapides, contenues dans les sons des caisses Simmons. Le combiné combine haut-parleur/amplificateur à deux canaux afin de vous donner le niveau de son maximum pour ce combiné compact. Voyez notre fiche pour plus amples renseignements.

Die vom SDE erzeugten Klänge sind naturgemäß sehr durchschlagskräftig und haben in vielen Fällen einen steilen Anstieg mit hohem Oberwellengehalt, so dass die kombinierten Signale bei Verwendung mit dem elektronischen Schlagzeug zu einer sehr lebhaften, heftigen Klanggruppe führen. Neuheit machen Sie die Anlage aus, um die elektronische Schlagzeug- und SDE-Zusammensetzung so weit wie möglich zu kontrollieren. Schlagzeug in Pausen verschaffen Sie. Sie sollten darüber eine Verstärkeranlage verwenden, die dynamisch sehr kräftige Klänge mit einem weiten Frequenzbereich wiedergeben kann. Falls Sie über ein Mischpult verfügen, besteht die beste Möglichkeit zur Verstärkung der Kombination dann darin, Sie die einzelnen Ausgänge Ihres Schlagzeuges und die Ausgänge der Stimmen 1 bis 3 und 4 bis 6 verbünden und dann die Einstellungen für Unterton, Hachton, Übergangs, Ausklang usw. nach Ihren Bedürfnissen regeln. Simmons hat einen eigenen Kombi-Versetzer für kleinere Veranstaltungsräume entwickelt, um die Verarbeitung der vom SDE kommenden Signale einzeln.

Diese aus einem 200 Watt Verstärker und einem Lautsprecher für die Abstrahlung der Beckenklang und die Verstärkung der schnellen Einschwingphase der Simmons-Schlagzeugeinstellung. Die SDE-Zusammensetzung ist auf die entsprechenden 2- und 3-Höhenanpassungen zur Anpassung an die verschiedenen Trommeln. Der Verstärker SDC 2000 (Simmons Drum Combi) ist mit einem speziell entwickelten Lautsprecher mit 300W Ausgangsleistung und 30 cm Membran durchmesser für die Abstrahlung der Beckenklang und die Verstärkung der schnellen Einschwingphase der Simmons-Schlagzeugeinstellung ausgestattet. Das Kombi-Verstärker ist auf die optische Wirkungsweise abgestimmt. Ihr Handbuch versorgt Sie mit weiteren Informationen.

PATCH
A Patch is a group of six sounds.

CHANNEL
A channel is one of the six channels on the SDE. Each channel normally corresponds to a drum on the electronic drum kit that is playing the SDE. This is not to be confused with a midi channel.

VOICE
An SDE Voice is the type of sound used by the channels in a patch, i.e. a brass voice, a bell voice, a woodblock voice.

SINGLE
This means that all channels in a patch are using the same voice, i.e. six pads on your electronic drum kit will sound the same (all brass, or all bells – although they might be at different pitches).

MNSP
This stands for Midi Note Selects Pitch. This means that the midi note coming in to the SDE chooses the note that should be played rather than choosing what channel is played. This is how keyboards are normally played. This is up. In other words, the keyboard sends the midi note, and the SDE then plays the relevant pitches. But one can with a drum expand your want each patch to have a different tuning. In this case MNSP is off, the pitch of the midi note is ignored, the pitch is programmed separately for each channel in the patch.

PROGRAM VARIABLE
This is one of the six variable control knobs on the front panel which can be used during the program to vary a parameter to do with a patch or a voice.

CART RIDGE
This is a memory cartridge which can be used to extend the memory of the SDE. There are two different types of cartridge: Factory ROM which contains pre-programmed sounds, and User RAM into which you can program your own patches and voices.

FACTORY
These are voices or patches that have been set up at the Simmons factory and cannot be changed.

PATCH (Klanggruppe)
Ein Patch ist eine aus sechs Klängen bestehende Gruppe.

CHANNEL (Kanal)
Jeder der sechs Kanäle des SDE entspricht normalerweise einer der Trommeln aus dem elektronischen Schlagzeug, von dem das SDE gespielt wird. Vergleichen Sie diese Kanäle nicht mit den Midi-Kanälen.

VOICE (Stimme)
Eine SDE-Stimme ist jener Klang, der von den Kanälen in einer Klanggruppe – z.B. Bläsch, Glocke oder Holzblock – verwandelt wird.

SINGLE (Einfach)
Dies bedeutet, dass alle Kanäle einer Klanggruppe dieselbe Stimme verwenden und dass sie sechs Klanggruppen ihres elektronischen Schlagsatzes gleich klingen (durchgehend Bläsch oder Glocken), obwohl Sie unterschiedliche Tonhöhen haben können.

MNSP (Midi Note Selects Pitch – Midi-Ton steuert (Tonhöhe))
Ceci signifie Midi Note Selects Pitch (la note midi choisit la hauteur). Ceci veut dire que la note midi que alimente le SDE choisit la note midi que le SDE joue. C'est à dire les six bandes restantes de cette façon que fonctionne normalement les unités d'extension des instruments à clavier. Ainsi, le clavier joue les notes midi avec l'unité d'extension toute les hautes appropriées. Mais bien sûr, avec une unité d'extension de batterie, il se peut que vous vouliez que chaque patch soit accordé différemment – dans ce cas, MNSP est hors circuit, la hauteur de la note midi est gérée par une autre unité de extension. Dans ce cas, MNSP est hors circuit, la hauteur est programmée séparément pour chaque bande du patch.

VARIABLE DE PROGRAMMATION
Il s'agit d'un des six boutons de réglage des variables situés sur le panneau de commande qui peuvent être utilisés au cours de la programmation pour faire varier un paramètre concernant un patch ou une voix.

CARTOUCHE
Il s'agit d'une cartouche à mémoire qui peut être utilisée pour augmenter la mémoire du SDE. Il y a deux types différents de cartouches – Mémoire de Lecture d'Origine qui contient les sons pré-programmés et Mémoire à Accès Sélectif. Utilisez le bouton dont laquelle vous pouvez programmer vos propres patchs et vos propres voix.

PROGRAMM VARIABLE
Hierbei handelt es sich um einen der sechs Regler auf dem Frontpanel. Über den den Kanälen einer Klanggruppe oder Stimme während der Programmierung geändert werden können.

FACTORY (Werrogrammierung)
Hierbei handelt es sich um Stimmen oder Klanggruppen, die von Simmons programmiert wurden und nicht geändert werden können.

CHANNELS AND NOTES

Before you can start programming the SDE, it is necessary to talk a little bit about midi channels and notes. Because the SDE can only communicate via midi, it is important that you understand how it does this otherwise your electronic kit will never be able to play the SDE.

MIDI CHANNELS

Midi is explained in greater detail later on in this manual but here is enough information to get you started with the SDE. Your electronic drum kit will be transmitting midi on one of sixteen midi channels. The SDE must be transmitting on the same channel that your electronic drum kit is transmitting on, i.e. if your electronic drum kit is transmitting on channel one then SDE must be switched to channel one. If it was listening on channel two obviously it would not be receiving midi data at all. So the first thing to do is to check which channel your electronic drum kit is transmitting on and then switch the SDE to be receiving on this same channel. You then have to program the SDE to match up the incoming midi notes. For example the electronic drum kit may be sending its bass drum signal as midi note 50, its snare drum signal as midi note 165, its tom-toms as midi note 60 and 80, you will have to set the SDE so that its channels are triggered by those particular midi notes.

WHAT IS MIDI? - INTERFACE TO OTHER INSTRUMENTS

MIDI stands for Musical Instrument Digital Interface and is a standard interface that allows many different types of instruments from several different manufacturers to be connected together. These instruments include sequencers, effects, electronic drum kits, and new percussion expanders. Information is transmitted and received between these instruments via 5 pin DIN connectors. This information is in the form of a serial stream. In other words all the information is sent one after the other in a serial form. This means that only two wires are needed to send and receive MIDI, although a 5 way connector (the standard plug) is used

KANÄLE UND TÖNE

Vor dem Beginn der Arbeit mit dem SDE müssen wir Ihnen einige Informationen über MIDI-Kanäle und Notes mitteilen. Da das SDE nur über ein MIDI kommunizieren kann und Sie seine Funktionen korrekt einstellen möchten, wenn Sie eine elektronische Schlagzeuganlage mit dem SDE übernehmen möchten

Der Begriff Midi wird im nächsten Abschnitt dieser Betriebsanleitung aufführlich erläutert. Wir erläutern uns an dieser Stelle auf alles Wissenswerte beschreibend uns die SDE. Der SDE benötigt das SDE notwendig ist. Ihr elektronisches Schlagzeug überträgt MIDI auf einem der 16 MIDI-Kanäle.

Das SDE ruft auf denselben Kanal eingespielt sein, auf dem Ihr elektronisches Schlagzeug sendet, d.h. wenn Ihr Schlagzeug auf Kanal 1 sendet, mit dem SDE ehemals auf Kanal 1 eingespielt, mit dem SDE auf Kanal 2 geschaltet ist. Kann es auf Kanal 2 geschaltet sein. Ein erstes pilzen Sie also, auf welchem Kanal Ihr elektronisches Schlagzeug MIDI sendet. Anschließend schalten Sie das SDE auf Empfang auf denselben Kanal.

Als nächstes schalten Sie das SDE für die Anhebung einer einzelnen Melodie für das Programmieren. Das Schlagzeug kann z.B. das Bedienungssignal als MIDI-Ton 50, die Snare-Drum als MIDI-Ton 55, die Tomtoms als MIDI-Ton 60, 65 und 70 senden. Sie müssen SDE also so einrichten, daß seine Kanäle von diesem und keinem anderen MIDI-Daten

WAS IST MIDI? - EINE SCHNITTSTELLE FÜR ANDERE INSTRUMENTE

MIDI ist die Abkürzung von Musical Instrument Digital Interface. Nur wenige der SDE für Normschaltungsteile können viele verschiedene Musikinstrumente unter schiedlicher Hersteller miteinander verbinden werden, also Synthesizer von Tasteninstrumenten, Schlagzeugmaschinen, Aufnahmegeräte und Sequenzerprogrammierer. Instrumente für Spieldaten, elektronische Schlagzeuge und Perkussions-Expander.

Die Sende- und Empfangsdaten fließen zwischen diesen Instrumenten über einen DIN-5-Stecker. Dieser ist als serieller Datenstrom, d.h. daß alle Daten einzeln und der Reihe nach übermittelt werden. Deshalb werden für die Übermittlung von MIDI-Daten

RECEVING THE SDE

In the same way that a radio can be tuned into many stations (although the signals are being received down the same aerial), different instruments can talk (transmit or 'listen' (receive)) on different MIDI channels. There are 16 MIDI channels. This enables many instruments to be physically linked together, and then switched in and out, by changing MIDI channels.

For example - the SDS 9 electronic drum kit is connected to two MIDI voices, an analog synthesizer, and an SDE. As the drum kit is played signals are sent down MIDI which tell the synths to play. The SDS 9 has six 'drums' bass, snare, rim, and three tom-toms. You want to add the sound of the analog synth to the bass and snare drums, but the SDE to the rim and toms. To separate the two sounds, you could program the SDS 9 to 'transmit' the bass and snare drums on MIDI channel 2, and the rim and tom-toms on MIDI channel 1. Then if you programmed its analog synth to 'receive' on MIDI channel 2 and the SDE to 'receive' on channel 1, the sounds would be separated as desired.

SDI does this by sending the following messages down MIDI - Channel 1 data hit bass hit snare, hit bass, ... Channel 2 hit low tom, hit rim, ... etc. And of course the analog synth is only listening to channel 2, and the SDE is only listening to channel 1.

In reality the receiving synths have no idea that a bass drum or a 'low-tom' is playing them. All they receive is a stream of numbers that tell them what note to play, when, and how loud to play it.

QUEST-CE QUE LE MIDI? - INTERFACE AVEC LES AUTRES INSTRUMENTS

MIDI signifie "Musical Instrument Digital Interface". N'importe quel instrument de musique peut émettre et recevoir des signaux de sa grosse caisse en tant que note midi 50, le signal de sa caisse claire en tant que note midi 55, ses toms-toms en tant que notes midi 60, 65 et 70 etc. Il faudra régler votre SDE pour que ses bandes soient en phase avec ces notes midi particulières.

Information est envoyée de l'une à la autre de l'autre sous forme séquentielle. Ceci signifie que l'on n'a besoin que de deux fil pour envoier et

SDS 9 ZWEI POLE DES TUMMELIGEN DIN-

Steckers des MIDI verwendet. Ebenso wie ein Radio verschiedene Sender annehmen kann, obwohl alle Empfangssignale über dieselbe Antenne kommen, können verschiedene Instrumente über die 16 verschiedenen "MIDI-Kanäle" miteinander kommunizieren.

Auf diese Weise lassen sich zahlreiche Instrumente miteinander verbinden und durch Änderung der MIDI-Kanäle ein un-aussichtlich Stellen Sie sich zum Beispiel vor, daß zwei MIDI-Schlagzeuge vom Typ SDS 9 an zwei MIDI-Schlagzeuge sind. Beim Spielen des Schlagzeugs werden die Signale über das MIDI zu den Synthesizern geschickt, die den Klang wiedergeben.

Das SDS 9 verfügt über sechs "Trommeln": Bassdrum, Snare-Drum, Rim und drei Toms. Sie richten nun der Bassdrum und den Snare-Drums den Klang des Analog-Synthesizers ein. Beim Spielen des SDS 9 hinzufügen.

Zwecks Trennung der beiden Rhythmusinstrumente das SDS 9 so programmiert, daß es die Bassdrum und die Share-Drums auf dem 2. Midikanal und die Toms auf dem 1. Midikanal übermittelt. Wenn Sie dann den Analog-Synthesizer für Empfang auf dem 2. Midikanal und das SDE zum Empfang auf dem 2. Midikanal einstellen, erhalten Sie die gewünschte Klangtrennung.

Das SDE erneut diesen Effekt durch Übermittlung folgender Informationen über den 1. Midikanal: Bassdrum, Share-Drum, Bassdrum, ... und über den 2. Midikanal: Bassdrum, Toms, Rim, Toms, Rim, Toms, Rim, ... usw. wobei der Analog-Synthesizer auf abhängig von der Bande 1, 2 oder 3 auf "car1" "recive", auf die Bande MIDI 1, 2 oder 3 auf "car2" "recive", auf die Bande MIDI 1, 2 oder 3 auf "car3" "recive", auf die Bande MIDI 1, 2 oder 3 auf "car4" "recive", auf die Bande MIDI 1, 2 oder 3 auf "car5" "recive", auf die Bande MIDI 1, 2 oder 3 auf "car6" "recive".

Ceci est réalisé par le SDE en envoyant les messages suivants par le MIDI - Donnée sur la bande MIDI 2, la grosse caisse et la caisse claire sur la bande MIDI 1, et les toms-toms sur la bande MIDI 1, 2. Si vous programmez alors la Synthesizer analogique pour qu'il "réponde" sur la bande MIDI 2 et le SDE pour qu'il "réponde" sur la bande MIDI 1, les sons sonnent séparés comme il est désiré.

Ceci est réalisé par le SDE en envoyant les messages suivants par le MIDI - Donnée sur la bande MIDI 1, 2, la grosse caisse et la caisse claire sur la bande MIDI 1, 2. Si vous programmez alors la Synthesizer analogique pour qu'il "réponde" sur la bande MIDI 2 et le SDE pour qu'il "réponde" sur la bande MIDI 1, les sons sonnent séparés comme il est désiré.

En résumé, les synthétiseurs récepteurs n'ont aucun idée de ce qu'il se passe dans la bande 1, 2 ou 3, mais lorsque les notes sont envoyées, le synthétiseur répond. Tous ce qu'il faut à faire est de faire en sorte que les chiffres qui lui indiquent quelles notes jouer et la force avec laquelle elle doit être jouée.

Le SDE possède huit modes midi. Ce sont les modes dans lesquels le SDE s'attend à recevoir des informations du midi. Ce sont les huit combinaisons possibles de l'information juvénile: le SDE omni test en circuit ou non, les échanges de programme midi sont utilisés ou non.

The SDE has eight tridi modes. These are modes in which the SDE expects to receive tridi information. They are the eight possible combinations of the following information: Whether omnimode is on or off. Whether mid program changes are used or not. Whether SDE uses a global set of modes or not.

OMNI
If Omni is on then the SDE will ignore all midi channel information, therefore any midi notes sent on any midi channel to the SDE will be recognised.

If Omni is off then SDE will only be receiving notes down a single selected midi channel. (One of sixteen midi channels).

MIDI PROGRAM CHANGE

If midi Program Change is on then the SDE will respond to midi program change information. For example, if the driving instrument is an SDS 9, and you changed to kit 5 then SDE will change to user patch 5.

If midi Program Change is off then when you change to Kit 5 on the SDS 9 the SDE will ignore the change and carry on using whatever patch has already been selected.

Si l'on souhaite utiliser le patch qui a déjà été installé, il suffit d'appliquer le patch **DS 9** sur le patch **DS 8**. Le SDE ignora le changement et continuera à utiliser le patch qui a déjà été installé.

Par exemple, vous pouvez régler les notes électroniques comme suit :

50 pour la bande 1
52 pour la bande 2
54 pour la bande 3
56 pour la bande 4 etc. jusqu'à la bande 6.

Si vous choisissez la bande 60, il jouera son attribué à la bande 1. Si vous attribuez la bande 64 à la bande 1, il se déclenchera la bande 3.

Tous ces notes électroniques peuvent correspondre à des notes musicales spécifiques.

Das SDE verfügt über acht Midi-Betriebsarten, in denen es Midi-informationen erwarten. Sie sind in den folgenden Informationen:

- Orni-Betrieb Ein/Aus
- Midi-Programmierung BENUTZT oder NICHT BENUTZT

OMNI-Betrieb	<p>Wenn der Omni-Betrieb eingeschaltet ist, ist es SIE alle ihrer MIDI-Kanäle kommunenfähig. Informationen überwichtigt, washalb alle MIDI-Tone, die dem SDE über einen MIDI-Input zugeführt werden, bearbeitet werden.</p> <p>Wenn der Omni-Betrieb abgeschaltet ist, erhalten alle SIE SDE ausschließlich Töne über einen der insgesamt 16 MIDI-Kanäle.</p>
MIDI-PROGRAMMÄNDERUNG	<p>Wenn das System auf MIDI-Programmänderung geschaltet ist, reagiert das SDE auf Programmänderung. Wenn es sich z.B. bei Programmänderung, wenn Sie auf dem SDE 9 einen signalgetakteten Instrumenten-Selz auf ein SGS-9 handeln, schaltet auch das SDE auf die Benutzer-Klanganzeige 5 um.</p>

Wenn die Maß-Programmierung abgeschaltet ist, lässt das SDE bei Umschaltung auf Sitz 5 des SGS 9 die Änderung von Rücksichtszug und weiteren Eingaben vorher ausgewählte Klassegruppe.

Verbindlichkeiten handelt es sich um einen Satz aufgrund einer Meld-Tone, die auf jedem Kanal des SDE angesprochen.
Sie können die Verbindlichkeiten z.B. wie folgt ermitteln:

Meld-Ton 60 für Kanal 1
62 für Kanal 2
64 für Kanal 3
66 für Kanal 4 usw. bis Kanal 6.

Wenn das SDE dann einen Meld-Ton mit der Nummer 60 empfängt, gibt es dann den Kanal 1 zu bearbeiten hat wieder; und wenn es den Meld-Ton 64 empfängt, gibt es dann dem Kanal 3 zu bearbeiten. Kung wieder.

Diese Verbindlichkeiten müssen an den Satz angepasst werden, der gerade auf dem ausstehenden Instrumenten programmiert werden ist.

These global notes will be ignored in any SDE patch where MMSp is on. In this case the midi patch number chooses the pitch of the channel rather than choosing the channel itself (D). Confusion can arise here, for example – the SDS 9 in transcript mode 6 can send a different set of midi notes for each key number, i.e. key 1 may be sending midi note 60 on the bass channel, but 2 may be sending note number 80 on 12. (C).

If you had SDE switched to receiving the SDS 9 bass drum will be ignored. However, if SDE is using a patch where trinidi notes selects pitch (E) then all that will happen is the bass drum will play a different pitch (E). I would play midi's 1-12. I would play a high pitched bass drum with note 80 – to alleviate confusion between midi note number and trinidi note (A). For more information on how to use the SDS with the SDS 9 see relevant chapter.

The combinations of Omni, Receive Program Change and Global Notes gives us eight options. These are the eight midi modes numbered one to eight.

For example, it is still possible to programme an SDS 9 drum patch (B) so that it can receive notes from the SDS 9. In this case the midi patch number chooses the pitch of the channel rather than choosing the channel itself (D). Confusion can arise here, for example – the SDS 9 in transcript mode 6 can send a different set of midi notes for each key number, i.e. key 1 may be sending midi note 60 on the bass channel, but 2 may be sending note number 80 on 12. (C).

If you had SDE switched to receiving the SDS 9 bass drum will be ignored. However, if SDE is using a patch where trinidi notes selects pitch (E) then all that will happen is the bass drum will play a different pitch (E). I would play midi's 1-12. I would play a high pitched bass drum with note 80 – to alleviate confusion between midi note number and trinidi note (A). For more information on how to use the SDS with the SDS 9 see relevant chapter.

The combinations of Omni, Receive Program Change and Global Notes gives us eight options. These are the eight midi modes numbered one to eight.

Ein SDS 9 kann z.B. so programmiert werden, dass es seine Bassdrumnote als Mid-Ton 60, die Snare-Drum als Mid-Ton 62, und die Tomtoms als Mid-Tone 64, 66 und 68 sendet (A). Wenn Sie nun die Verbindungsleitung des SDE an diesen Konzert anpassen, werden die Bassdrum auf Kanal 1 angespielt, werden die Bassdrum auf Kanal 2, die Snare-Drum auf Kanal 3, und die Tomtoms auf den Kanälen 3, 4 und 5 wiedergegeben (B).

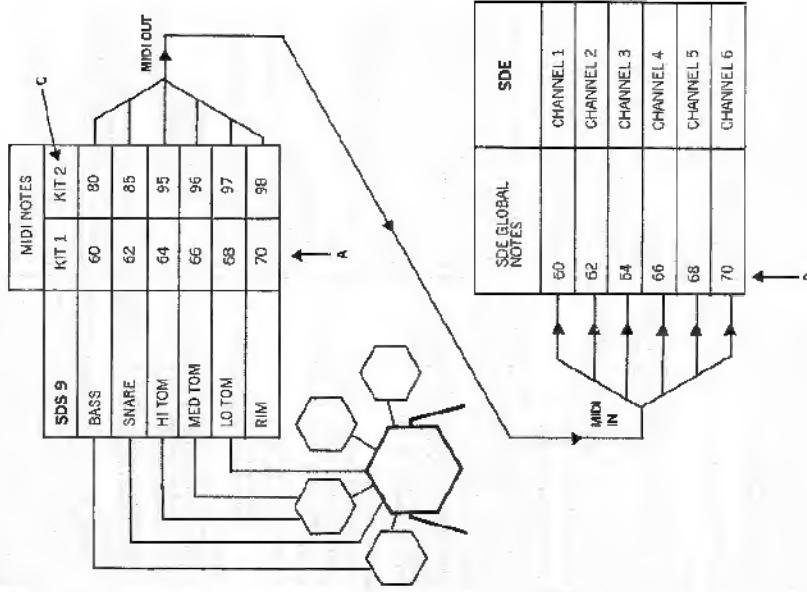
Diese Gesamtanlage werden von jeglichen SDE-Klanggeräten unbedenklich genutzt, wenn MMSp eingeschaltet ist. In diesem Fall wählt jede -Connummer nur die Tonhöhe des Kanals und nicht den Kanal selbst (0).

Einige Verwirrung kann entstehen, wenn z.B. das SDS 9 beim Sandbeatschlag 6 für jede Satznummer einen anderen Satz Mid-Tone sendet, wenn Sie Satz 1 den Mid-Ton 60 für die Bassdrum und Satz 2 den Ton Nr. 80 senden (C).

Wenn Sie also das SDE auf den Empfang der Verbindungsleitung schalten, spielt die Bassdrumnote das SDS 9 das SDE, wenn das SDS 9 auf die Wiedergabe von Satz 1 eingesetzt ist (A); doch wenn Sie auf Satz 2 umschalten (B), sendet die Bassdrum den Ton 80, dem aber kein SDE-Kanal 2 zugeordnet ist. Wenn das SDE jedoch eine Klangerhöhung verwendet, in der die Mid-Tone die Tonhöhe

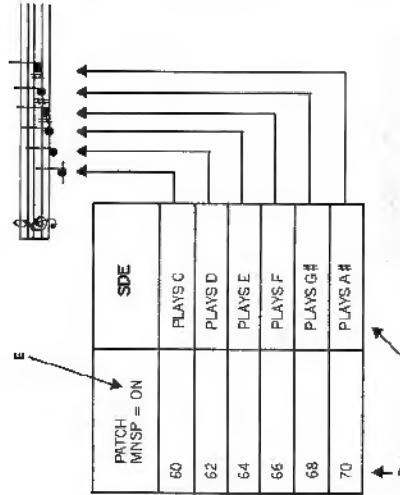
chouissant la gamme (C), tout ce qui se passe alors sera à la grosse caisse. Il faudra alors une hauteur différente la batterie 1 libérera en do, la batterie 2 jouera en sol donc voilà le tableau des notes midi pour la desserte du numéro de la note midi et la gamme chromatique. Pour ce plus simple, renseignements sur l'application du SDE sens 9 voir le chapitre approprié.

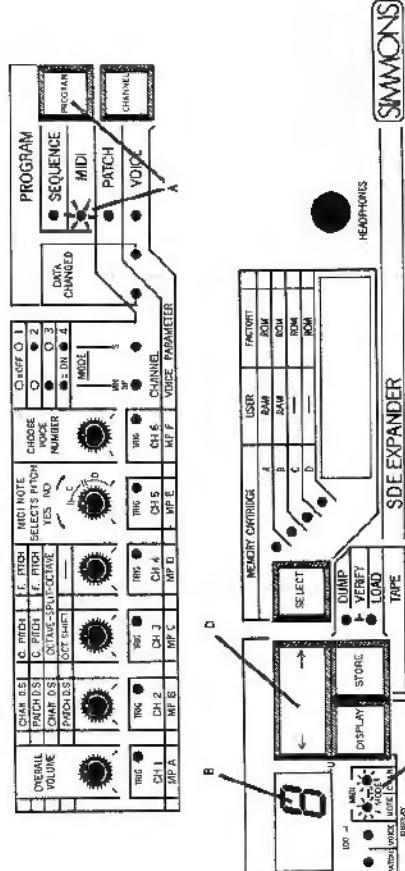
Les combinaisons possibles de Combi, réception du changement de programme, et notes établies vous donne huit options. Concernant les huit modes numéros de un à huit.



MIDI MODES 1-8

SDE midi mode	GLOBAL NOTES	ON/MIDI	PROG. CHANGE	GLOBAL NOTES
1	Receive midi on selected channel only Réception midi sur bande choisie seulement Midi-Empfang auf ausgewähltem Kanal	Ignore program change instruction ignore changement de programme Anweisung zur Programm- Änderung nicht berücksichtigen	Notes programmed per patch Notes midi prg. par patch Midi-Töne pro Klänggruppe programmiert	NO NO NO NO
2	Receive midi on selected channel only Réception midi sur bande choisie seulement Midi-Empfang auf ausgewähltem Kanal	1 set of midi notes for SDE Instruction 1 jeu de notes midi pour le SDE	1 set of midi notes for SDE Instruction 1 jeu de notes midi pour le SDE	NO NO YES
3	Receive midi on selected channel only Réception midi sur bande choisie seulement Midi-Empfang auf ausgewähltem Kanal	Ignore program change instruction ignore changement de programme Anweisung zur Programm- Änderung nicht berücksichtigen	1 set of midi notes per patch Notes midi prg. per patch Midi-Töne pro Klänggruppe programmiert	NO NO NO
4	Receive midi on selected channel only Réception midi sur bande choisie seulement Midi-Empfang auf ausgewähltem Kanal	Respond to program change Instruction répondre au change de programme Reaktion auf Programmänder- ungsanweisung	1 set of midi notes for SDE Instruction 1 jeu de notes midi pour le SDE	NO NO YES
5	Receive midi on all midi channels Réception midi sur toutes les bandes midi Midi-Empfang auf allen Midi-Kanälen	Ignore program change instruction ignore changement de programme Anweisung zur Programm- Änderung nicht berücksichtigen	1 set of midi notes per patch Notes midi prg. per patch Midi-Töne pro Klänggruppe programmiert	YES NO NO
6	Receive midi on all midi channels Réception midi sur toutes les bandes midi Midi-Empfang auf allen Midi-Kanälen	Ignore program change instruction ignore changement de programme Anweisung zur Programm- Änderung nicht berücksichtigen	1 set of midi notes for SDE Instruction 1 jeu de notes midi pour le SDE	YES NO YES
7	Receive midi on all midi channels Réception midi sur toutes les bandes midi Midi-Empfang auf allen Midi-Kanälen	Respond to program change Instruction répondre au change de programme Reaktion auf Programmänder- ungsanweisung	1 set of midi notes per patch Notes midi prg. per patch Midi-Töne pro Klänggruppe programmiert	YES YES NO
8	Receive midi on all midi channels Réception midi sur toutes les bandes midi Midi-Empfang auf allen Midi-Kanälen	Respond to program change Instruction répondre au change de programme Reaktion auf Programmänder- ungsanweisung	1 set of midi notes for SDE Instruction 1 jeu de notes midi pour le SDE	YES YES YES





PROGRAMMING THE MIDI MODES

The SDE will always be using one of the eight midi modes. All that is necessary for you to do is to decide which midi mode you want SDE to use and then program that mode number into the SDE.

From the playback mode press "PROGRAM" four times until the program midi LED is lit (A). The display will now be telling you the current SDE midi mode (B). Note that both the midi notes and channel LEDs are on, telling you that you are programming the midi mode.

You can now change the mode by using the UP/DOWN button (D). You can also change the midi data in any of the modes even though some of the data will not be used in some of the modes (for example in midi mode 1 the global notes are ignored - SDE will use the midi notes that are programmed in the individual patches).

To change MIDI CHANNEL or the MIDI GLOBAL NOTES press "CHANNEL". To exit program mode press "PROGRAM". The last mode number that was selected is then stored away. This is the mode number that SDE will use from now on.

To select To change midi modes press "PROGRAM" until program midi LED is lit. Press "UP/DOWN" to change the mode number and then press "PROGRAM" again to exit to playback mode.

POU RÉSUMÉ : Pour changer les modes midi, appuyez sur "PROGRAM", jusqu'à ce la DEL de programmation midi soit allumée.

Appuyez sur "UP/DOWN" pour changer le numéro de mode puis appuyez sur "PROGRAM" pour revenir au mode playback.

PROGRAMMATION DES MODES MIDI - LES BOUTONS A POUSSER

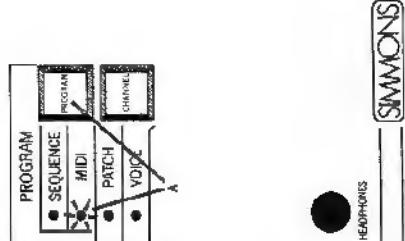
Das SDE verwendet stets eine der acht verschiedenen Midi-Betriebsarten. Sie brauchen nur zu entscheiden, in welcher Betriebsart Sie das SDE verwenden möchten, und können die Nummer der jeweiligen Betriebsart in das SDE eingegeben.

Wenn Sie sich in der Wiedergabe befinden, drücken Sie die Taste "PROGRAM" vier Mal, bis die LED-Anzeige für das Programm-Midi aufleuchtet. Die Anzeige informiert Sie nun über die SDE-Midi-Betriebsart (B). Achten Sie darauf, daß beide LED-Anzeigen für den Midi-Ton und für die Kanäle aufleuchten, die Ihnen mitteilen, daß Sie nunmehr den Midi-Ton programmieren.

Sie können den Betriebsart durch ändern, daß Sie die Taste "DOWN" (D) drücken. Sie dürfen die Midi-Daten in logischer Betriebsart ändern, auch wenn einige der Daten in manchen Betriebsarten nicht verwendbar werden (z. B. werden in Midi-Betriebsart 1 die Verbindungen nicht berücksichtigt; das SDE sendet das Midi-Ton, die in den einzelnen Kanalgruppen programmiert sind).

Zwecks Umschaltung von MIDI CHANNEL TASTE "PROGRAM" drücken Sie die TASTE "PROGRAM". Die letzte von Ihnen gewählter Betriebsnummer wird dann entsprechend, und diese Betriebsart wird vom SDE von da an verwendet.

Wir rekomandieren Zwecks Änderung der Midi-Betriebsart drücken Sie die "PROGRAM"-Taste, bis die LED-Anzeige für die Midi-Programmierung aufleuchtet. Drücken Sie die Taste "UP/DOWN" zwecks Änderung der Betriebsnummer und anschließend auf die letzte "Program"-zwecks Übergang zur Betriebsart "Playback" (Wiedergabe).



PROGRAMMATION DER MIDI-BETRIEBSARTEN

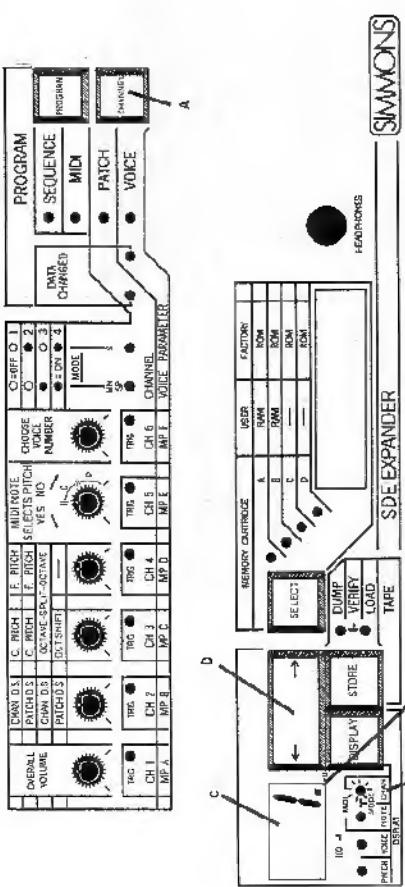
Das SDE verwendet stets eine der acht verschiedenen Midi-Betriebsarten. Sie brauchen nur zu entscheiden, in welcher Betriebsart Sie das SDE verwenden möchten, und können die Nummer der jeweiligen Betriebsart in das SDE eingegeben.

Wenn Sie sich in der Wiedergabe befinden, drücken Sie die Taste "PROGRAM" vier Mal, bis die LED-Anzeige für das Programm-Midi aufleuchtet. Die Anzeige informiert Sie nun über die SDE-Midi-Betriebsart (B). Achten Sie darauf, daß beide LED-Anzeigen für den Midi-Ton und für die Kanäle aufleuchten, die Ihnen mitteilen, daß Sie nunmehr den Midi-Ton programmieren.

Sie können den Betriebsart durch ändern, daß Sie die Taste "DOWN" (D) drücken. Sie dürfen die Midi-Daten in logischer Betriebsart ändern, auch wenn einige der Daten in manchen Betriebsarten nicht verwendbar werden (z. B. werden in Midi-Betriebsart 1 die Verbindungen nicht berücksichtigt; das SDE sendet das Midi-Ton, die in den einzelnen Kanalgruppen programmiert sind).

Zwecks Umschaltung von MIDI CHANNEL TASTE "PROGRAM" drücken Sie die TASTE "PROGRAM". Die letzte von Ihnen gewählter Betriebsnummer wird dann entsprechend, und diese Betriebsart wird vom SDE von da an verwendet.

Wir rekomandieren Zwecks Änderung der Midi-Betriebsart drücken Sie die "PROGRAM"-Taste, bis die LED-Anzeige für die Midi-Programmierung aufleuchtet. Drücken Sie die Taste "UP/DOWN" zwecks Änderung der Betriebsnummer und anschließend auf die letzte "Program"-zwecks Übergang zur Betriebsart "Playback" (Wiedergabe).



PROGRAMMING MIDI CHANNELS - THE BUTTON PUSHING

Enter a program mode as described above so that the display is showing midi mode with both midi note and channel LEDs lit and displaying the particular mode. Press "CHANNEL" (A), and you will see that the midi channel LED comes on (B) and the display is telling you which midi channel tone you are receiving (C). You can change this channel with the UP/DOWN buttons (D). In other words, although you are in midi mode 5 to 8 the dot in the display will be off (E). In other words, although you are setting up the midi channel that SDE will be receiving on, this channel information is not being used because for midi modes from 5 to 8 Omni is switched on. Therefore the SDE ignores midi channel information and goes to midi on all channels. Press "PROGRAM" to return to playback mode - the new midi channel number will be stored away and this is the channel that SDE will use.

Press "CHANNEL" to program the SDE global notes. Si vous êtes en mode midi 5 à 8 le point lumineux de l'affichage sera éteint (E). En d'autres termes, bien que vous soyez en train de régler la bande midi sur laquelle reçoit le SDE, l'information de cette bande n'est pas utilisée car pour les modes midi de 5 à 8 Omni est activé. Par conséquent, le SDE ignore l'information de la bande midi et passe midi sur toutes les bandes. Press "PROGRAM" pour revenir en mode playback - le nouveau numéro de midi sera stocké et ce sera cette bande qui utilisera le SDE. Appuyez sur "CHANNEL" pour programmer les notes globales du SDE.

PROGRAMMATION DES BANDES MIDI - LES BOUTONS A POUSSER

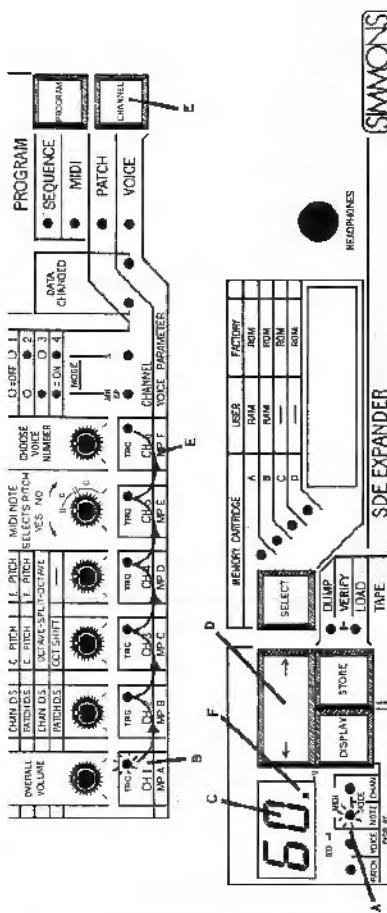
Passer à un programme midi comme il décrit plus haut, afin que l'affichage indique mode midi, les deux DEL note midi et bande allumées et affichent le mode particulier. Appuyer sur "CHANNEL" (A), et vous verrez que la DEL bande midi (B) est allumée (B) et l'affichage vous indique quelle bande midi vous êtes en mode midi (C). Si vous avez changé cette bande en appuyant sur les boutons "UP/DOWN" (D) alors. Dès lors, vous serez dans la bande midi sur laquelle reçoit le SDE. L'information de cette bande n'est pas utilisée car pour les modes midi de 5 à 8 Omni est activé. Par conséquent, le SDE ignore l'information de la bande midi et passe midi sur toutes les bandes. Appuyez sur "PROGRAM" pour revenir en mode playback - le nouveau numéro de midi sera stocké et ce sera cette bande qui utilisera le SDE. Appuyez sur "CHANNEL" pour programmer les notes globales du SDE.

PROGRAMMATION DER MIDI-KANÄLE - LES BOUTONS A POUSSER

Geben Sie die Midi-Programmierung via oben beschrieben ein, so daß die LED-Anzeigen für Midi-1ton und Kanal aufleuchten und die jeweilige Midi-Betriebsart eingeschaltet wird. Drücken Sie nun die Taste "CHANNEL" (A). Daraufhin suchtet die LED-Anzeige für den Midi-Kanal (B) auf. Die Anzeige informiert Sie nun darüber, auf welchem Midi-Kanal (1,16) das SDE empfangsbeispiel ist (C). Sie können diesen Kanal durch Drücken der Tasten UP/DOWN (D) andern. Wenn Sie sich in der Betriebsart 5 bis 8 befinden, ist der Punkt auf dem Anzeige nicht erreichbar, ist dies bedeutet, daß Sie den Midi-Kanal auswählen, auf dem das SDE später empfängt - diese Kanäle sind nicht verwendbar. Wenn Sie die Midi-Betriebsarten 5 bis 8 auswählen, eingeschaltet ist, Distanz-Omn. Kanal, eingeschaltet ist. Distanz-OMNI-Kanal, ignoriert das SDE die Midi-Kanalinformationen und empfängt Midi auf allen Kanälen. Drücken Sie die Taste "CHANNEL" (A), und wenn Sie zur Wiedergabe zurückkehren möchten - das neue Midi-Kanälenummer wird dabei als der vom SDE benötigte Kanal gespeist. Drücken Sie die Taste "CHANNEL" für die Programmierung der Verbindlücke.

PROGRAMMATION DER DRUCKTASTEN

Geben Sie die Midi-Programmierung via oben beschrieben ein, so daß die LED-Anzeigen für Midi-1ton und Kanal aufleuchten und die jeweilige Midi-Betriebsart eingeschaltet wird. Drücken Sie nun die Taste "CHANNEL" (A). Daraufhin suchtet die LED-Anzeige für den Midi-Kanal (B) auf. Die Anzeige informiert Sie nun darüber, auf welchem Midi-Kanal (1,16) das SDE empfangsbeispiel ist (C). Sie können diesen Kanal durch Drücken der Tasten UP/DOWN (D) andern. Wenn Sie sich in der Betriebsart 5 bis 8 befinden, ist der Punkt auf dem Anzeige nicht erreichbar, ist dies bedeutet, daß Sie den Midi-Kanal auswählen, auf dem das SDE später empfängt - diese Kanäle sind nicht verwendbar. Wenn Sie die Midi-Betriebsarten 5 bis 8 auswählen, eingeschaltet ist, Distanz-Omn. Kanal, eingeschaltet ist. Distanz-OMNI-Kanal, ignoriert das SDE die Midi-Kanalinformationen und empfängt Midi auf allen Kanälen. Drücken Sie die Taste "CHANNEL" (A), und wenn Sie zur Wiedergabe zurückkehren möchten - das neue Midi-Kanälenummer wird dabei als der vom SDE benötigte Kanal gespeist. Drücken Sie die Taste "CHANNEL" für die Programmierung der Verbindlücke.



PROGRAMMING GLOBAL NOTES—

THE BUTTON PUSHING

Following on from the previous page, you will see that the midi notes LED has come on in the display (A), and that channel 1 LED is lit (B). The global midi note for channel 1 is now being displayed (C). You can change this note with the UP and DOWN buttons (D).

Remember this is the midi note that needs to be sent to SDC to play channel 1 when MANS is off.

To program the midi note for channel 2, press CHANNEL 1 (E). Use the UP and DOWN Button to change the midi note for channel 2. If recalled - remember this is the midi note that will have to be sent to SDC for channel 2. It is channel 2 (the SDC patches when MANS is off). You can continue to select the rest of the 8 channels with the CHANNEL button and change the midi note for each channel with the UP/DOWN button.

The dot in the display will be on (F), meaning that the global notes are in mode 2, 4, 6 and 8. The dot is off when you are in 1 of SDC modes 1, 3, 5, and 7 (in this case the global notes are ignored and the ones you have programmed in the individual patches are used). Press PROGRAM to return to the userpatched state.

PROGRAMMIERUNG DER

Das Objekt ist, befindet sich in einer SDF-Datei (s. Bild 1, S. 5) oder in einer Verbindungsdatei (s. Bild 2, S. 5). Beide Dateien befinden sich in der entsprechenden Verzeichnisstruktur. Wenn Sie die entsprechende Datei öffnen, wird Ihnen die Struktur des Objekts dargestellt. Wenn Sie die entsprechende Datei öffnen, wird Ihnen die Struktur des Objekts dargestellt. „Programm“ – wenn Sie „Wieder“

PROGRAMMIERUNG DER VERBUNDKLAUNGE – BEDIENUNG DER

channel duquel il comprendra les basses, la basse drum, la snare drum, la tom, la high, medium and low tom, la snare channels of the SDS.

Connect the SDS 9 midi port to the SDS 9 input in the socket with the midi cable supplied.

Connect the audio output of the SDS 9 to one channel of your amplifier and the output of the SDS 9 to another channel. Enable the SDS 9 midi interface 26 described in the SDS 9 manual (remember that the SDS 9 powers up with midi disabled).

Set the SDS 9 midi modes as follows:

Transmit mode: Be on and the midi knobs corresponding to SDS 9 channels set to the default, in page 35 of the manual

schmälichen Milch-Kanälen abgeschnitten und einer Verbundkanalzäsure dazu verwendbar, die jeweils gespülte Kanäle zu weiten und, wenn die Kanäle auf dem SDS 9 ändern, wiederholte Klärungskontrollen zu ermöglichen.

The SDF and MTW combination has some possibilities for the musician that are not currently available. You can program bass lines, echoes, layered chords, etc. All of these effects will be reproduced because of the fact that by an SDF you can get a different voice combination of timbre, color, and texture on the SDF. You can set up a different set of effects and remember that patch one on MTW and remember that patch one on SDF. You can set up a different set of effects and no ties are made between the two patches. So if you have a patch on SDF, you can set up a patch on MTW that has a different set of effects. A few examples, A bass line bass line, a bass line on pad 1, pads 2 and 3 and a hi hats stab - more notes being added in as you play the hats harder. The next MTW patch uses single note sounds plus bassline sounds plus bassline bells - an off bell tree to a bell tree. The next MTW patch has 6 different

Le patch MTM suivant a 6 sons différents, 1 pour chaque caisse dépendant de la façon dynamique de claquer, une cloche à vache, une cloche de bois, une marimba, etc.

La combinaison du SDE et du MTM offre au musicien la possibilité de faire ce qu'il souhaite avec son contrôleur et d'ajouter à l'heure actuelle. Vous pouvez programmer MTM avec des lignes de base, aiguilles, cordes, accords, séquences de glissandi, etc.

Tous ces effets seront rapportés par le SDE. De fait, à la fin de la séparation du SDE et de la capacité de programmation une voix différente pour chaque bande du SDE vous donneraobtenir un grand nombre de combinaisons différentes de sons pour un MTM. Etapez-vous, il suffit de faire un patch MTM pour lire n'importe quel effet d'effets et de fairez ce que, à mesure que vous prenez les différents effets et routes, et asseyez-vous sur les effets que nous avons mis sur le MTM.

Quelques exemples. Une ligne de base, avec des gammes, cases dans un accord, sur une case, les cases 3, 4 et 4 ondes stabs, suivies, des notes s'ajoutant aux accords lorsque nous appuyez plus fort sur les cases.

Le patch MTM salvator utilise le son qu'il décode du bus avec "glissando des cloches" - un son très caractéristique.

Le patch MTM patch uses a single note block son. Les sons plus graves sont plus aigus que les autres. Le patch MTM patch has 6 different sounds, 1 on each drum, responding dynamically, a b, c, d, e, f, g. A note block, a main beat, a drum, a snare, a kick, a hi-hat, a tom, a ride cymbal, a wonk block, a marimba etc.

Die Kombination von SDE und MTM bietet dem Musiker mehr Möglichkeiten als je zuvor. Zuerst eine Kombination, in der der MIDI Steuerung und Expander. Sie können MTM mit Basisrhythmen Efectos que se superponen.

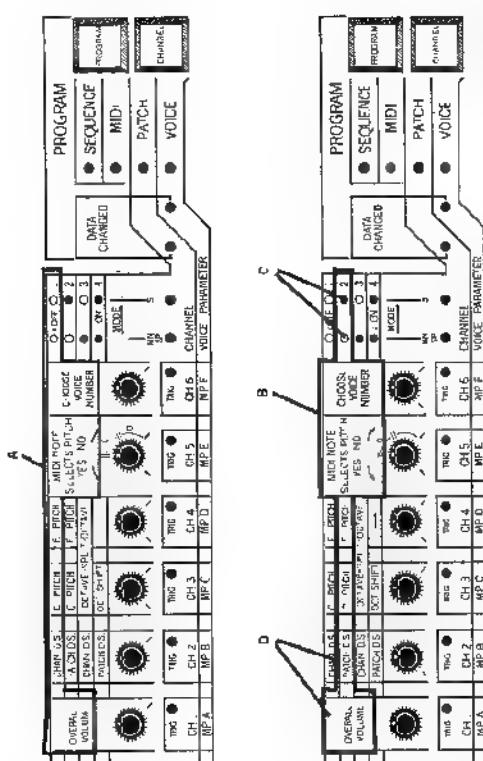
Alle diese Effekte werden vom SDE reproduziert. Aufgrund des Spalt-F-Mt. kann des SDE und der Möglichkeit, die des SDE eine andere St. mit zu programmieren, können z. B. ein Klang-Upper viele verschiedene Kombinationen programmieren. Deedken Sie jedoch dar an, dass die Klanggruppe 3 des MTM mit viel eher Klangsteuertypen und mit möglichst unterschiedlichen sind. Wenn Sie die entsprechenden Rhythmen auf dem MTM durch einen, das SDE-saite, Klang an von Ihnen leichts eingebebarer Werte mit MTM an.

Hier ein Beispiel: Ein Bass ist immer mit MTM 3 aufgebaut. Tatsächlich ist es möglich, die Bass 2, 3 und 4 mit MTM 2, 3 und 4 mit MTM 1 zu verbinden. Beide MTM werden dann auf dem Bass 1 bearbeitet, der Taster nicht. Töne erzeugt durch einen, das SDE-saite, Klang an

The SDE can be driven from TM1 which can be hooked up to 8 timpani mono pads or 4 timpani stereo pads. When using just the stereo pads different sounds can be assigned to the playing area and the rim of the drum. TM1 can store 50 patches of different tunings and of course, even more sounds and fun ideas can be stored within the SDE memory. This is the idea set-up for the percussionists with "big" and complex and authentic percussion sounds in his drum kit.

TM1 also has parallel outputs from the first 5 channels to drive other drum machines from manufacturers, such as the SDS, QDC, SDS, SDS 04/05 or 200 voice unit so that with the 3 instruments hooked together you will be able to play e.g. 149 electronic drum sounds along with the digital percussion sounds of the SDE.

Die nachste MfM-Klasse arbeitet mit
einzelnen Holzdeckkäfigen plus 'Glocken'
' - ein Effekt, der 'n' etwa dem des
Scheinenbaus entspricht.
Die nächste MfM-Klasse verfügt über
sechs verschiedene Käfige, nämlich ein
Glocke, Kuhelcke, Horzlocke, Marmrie usw.



To the left of these legends is the key to how the controls work in each of the four modes for decapsule. If MNSP is off and S. NGLE is off then the unit is being used in mode 1 - at least one of the voices is different and incoming control notes do not choose the pitch of the voice. In other words, each channel for that patch has its own pitch and so you would use the top one of information for programming each channel in that patch. For example, the left hand control level is adjusted the octaves volume, the second would adjust the octaves sensitivity for that channel, and the third and fourth controls would choose the pitch for that voice for that channel. At any time you can turn the fifth control to switch on or off MNSP and use controls 6 to choose a different voice for the channel you are programming (A) if you were to then switch MNSP on, you can now tell from the legend that the third and fourth controls no longer vary the pitch. This is because incoming pitch notes will control the pitch (B).

Supposing MNSP is on and S. NGLE is on this we, I am telling you, that the patch contains the six data bytes for the voices and incoming control notes do not choose the pitch and that all six voices are the same and therefore the left hand control varies the entire volume of the patch, and the second control varies the dynamic sensitivity of the entire patch (D).

Bei **M** im Ton zweigelenkt kann **MNSP** wunders für den Betrieb seiner Synthesizer eingerichtet werden, über die Ausstattung mit -**ungen**-
Betreiber 4 ist **MNSP** Liniert, und Betreiber 3 ist **MNSP** Stufen. (3)

Obgleich der eingehende Modulator **M** im Ton die Tonhöhe hören kann von **SOT** abgespielen kann, kann **S** die Tonhöhe um „**Naiva**“ **9** von **10** nach oben um **1** herab zwischen den Oktaiven nach oben bespielen. Dies ist besonders in dem Bereich eines Spaltbetriebs möglich, in dem **S** jeden Bereich eines Spalt- „**im**“ **10** nach oben überdecken unter transponieren können.

Auf der linken Seite ist der Verzweigungsbedarf bei Auf der rechten Seite ist der Erzielungsbedarf zur Funktion der Regalschalter **R** jeder der vier Betriebsarten (Wenig z. B. **MNSP** und Single abhängig) sind, siehe das Gerät in der Betriebsweise „**1.0**“ siehe zu **M** zu **2.0** eine der Stimmen anders ist und die entzweigende Modulation **M** ist die Tonhöhe, die aus der Tonlage der Tastatur die Tastenwahl.

Wit anderen Worten jede Tastatur, die einer Klaviatur zugeordnet ist, seine eigene Tonhöhe, weist auf die entsprechende Harmonikas für die Programmierung jedes Kanals dieser Klaviatur zu benutzen. Mit dem linken Regler **K** kann man die entsprechende Tastatur mit dem linken Kanal zu benutzen. Mit dem rechten Regler **K** kann man die entsprechende Tastatur mit dem rechten Kanal zu benutzen. Mit dem dritten und vierten Regler die Tonhöhe Kanals. Sie können den fünften Regler jederzeit zu **1.0** für die Ausklingen von **MNSP** und den sechsten Regler für die **Naiva** e in anderen Stimmen für die **Naiva** e in anderen Stimmen

Programm-Kontrolle für die Klaviatur (4) befindet sich im Sarge-Betrieb d.h. es kann in der Stimmreihe einfach strichweise "Reiter für" (2) (8) kann auf die Einheit des Oberteils fahren. Dynamik, hervorragend! "diesen Klang an" kann die Klaviatur wiedergeben. Es ist die Klaviatur, welche schließlich (5) (S) die entsprechenden dynamischen Veränderungen im Klavier-Klang erzeugt. Die vier Betriebsarten stellen Kombinationen aus Stimmen im Sarge- oder Multi-Bett-Betrieb dar. Die Wahl der Betriebsart hängt ab von der oben, M1NSP, M2NSP und S1 (mit S1 und S2) werden von den beiden Jungen (Tonhöhe) bestimmt. Beide Anzeigen M1NSP und S1NSP anzeigen diesen LED-Anzeigen und befinden sich ebenfalls zu den Funktionen der vier Reglerwähler. Die nur dann in Funktionsgruppen oder mit S1 und S2 (mit S1 und S2) bestimmt. M1NSP abgeschaltet ist, wird die entsprechende Tonhöhe auf der Tonfläche übertragen für M1NSP und S1 (mit S1 und S2) bestimmt. Die Tonhöhe wird von den beiden Jungen (Tonhöhe) bestimmt. Tonhöhe je zwei Regler steuern die Tonhöhe jeder Kartei und zwar C, C, PITCH = Gross-Tonhöhe, die die Tonhöhe übertragen regt. JND C, PITCH = Feinjustierung, der nur dann in Funktionsgruppen oder mit S1 und S2 (mit S1 und S2) bestimmt. Wenn M1NSP abgeschaltet ist, wird die entsprechende Tonhöhe auf der Tonfläche übertragen für M1NSP und S1 (mit S1 und S2) bestimmt. Die Tonhöhe wird von den beiden Jungen (Tonhöhe) bestimmt.

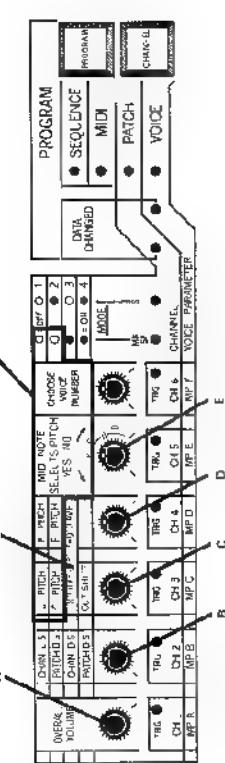
PITCH
Pitch of each channel is set by two controls: coarse pitch (C, P10H) (C) which will alter the pitch of the 5th, 10th, 15th octaves, and the pitch (P, P10H) (D), this only applies when M1NSP is off (E) as the midi note selects pitch when it is on.

MNSP
To switch M1NSP on and off now use the fifth button - clockwise turns M1NSP on (NO), anti-clockwise turns M1NSP off (NO).

When M1NSP is on the incoming midi note selects the pitch of the 5th voice (F, mid note 60 as middle C, 6, 128 = 62 is Deict, you can set the octave of the voice (F, pitch) when M1NSP is switched on, then the pitch of each channel is set up by the coarse and fine pitch controls.

HAUTEUR
La hauteur de chaque bande est réglée grâce à deux commandes hauteur (pitch) (C) et pitch (C) qui feront varier la hauteur sur plusieurs octaves, et l'effacement de hauteur (pitch) (D) - cette dernière n'applique que lorsque M1NSP est hors circuit (C) puisque si nous midis choisissons à l'aveugle lorsqu'il est en circuit.

M1NSP
Pour mettre M1NSP en ou hors circuit, il faut faire la cinquième commande tonhöhe dans le sens des aiguilles d'une montre pour activer M1NSP (NO) et dans le sens inverse pour mettre en circuit (NO). lorsque M1NSP est en circuit, la note midi 60 est le devoir, lorsque M1NSP est hors circuit (NO), la hauteur d'une voix c'est à dire note midi 60 est le devoir, 61 est donc 62 (en eff. 61). Quand il

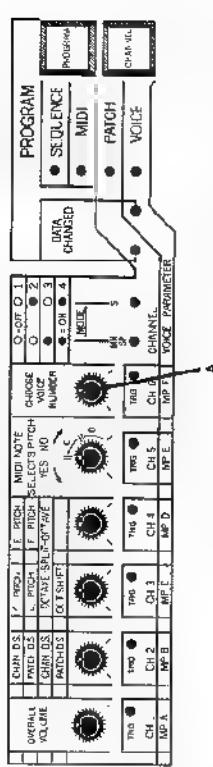


VOLUME AND DYNAMIC SENSITIVITY
Volume of each patch is set by the left hand control (F4 R4), VOLUME. (A) It is essential to match up the different spectrums of the sound. e.g. a high sound will sound more powerful than a low sound. In program patch, the patch is sounded in a single mode, e.g. all the voices are the same.

VOLUME ET SENSIBILITÉ DYNAMIQUE
Le volume de chaque patch se régle grâce à la commande de volume (CV ENR. / VOL. / M). Ceci est essentiel pour faire correspondre les deux éléments énergétiques spécifiques de son circuit, à deux ou trois son avec parfois plusieurs patchs pour en faire profond. En programmation pratique, il faut faire un mode de fonctionnement qui permet de faire varier le volume d'un patch à l'autre, mais sans perdre la cohérence entre eux.

Bei Δ in Singel-Betrieb d.h. wenn Δ nur einen definitiven Wert hat, kann auf die Einspurfunktionen (dynamischen, hebe- und senkenfunktionen) verzichtet werden. In der Regel sind diese abgeschafft. Die vier getrennten Ansteuerungen der vier Steuerkanäle sind nun **gleichzeitig** und **gleichzeitig** (gleichzeitig mit der Multi-pie-Steuerung) an die vier Steuerkanäle angeschlossen. Ein **Single** (SINGEL) kann gar nicht mehr angeschlossen werden, da es nur einen einzigen Tonkanal hat. Dieser kann nur einen Ton erzeugen. Die vier Ansteuerungen definieren sich nun nach dem **richtigen** Ton, der zu dem **richtigen** Taktzeitraum (Taktzeitraum und Zeitabstand der LED's) passt. Der Taktzeitraum ist von der Tonsteuerung bestimmt, welche Taktzeitraum ist.

vous qui possédez les règles commandes de changement d'octave (F) lorsque $M_N P$ est hors circuit, la hauteur de chaque bande est alors établie grâce aux commandes de hauteur générales élémentaires de hauteur.'



CHOOSING A VOICE

The SDF stores voices in an area called the voice library. In this area are 20 factory voices. There are also factory areas in the cartridge area: 20 each in banks A, B, C, and D. It is important to understand how the SDF deals with its sounds and its channels. Many patches use the same sound so changing sounds in one place can affect the sound in other patches. Each patch is set for 6 channels, which piece up a set of sounds from a library. You can change any voice in the library and any patch that uses that voice will sound different. You choose a voice for each channel in each patch by choosing "user voice" (factory voice 1, 2, 3, 20, user voice 1, 2, 3, etc.) with the "user voice" number control (AD). Rotating the control clockwise chooses higher voice numbers and counter-clockwise chooses lower numbers. A dot (giving in the display) is your "user voice". We use the select button to change from factory to user or cartridge.

A "user" patch may use voices stored in the cartridge or the factory libraries. Press select to cycle around the three areas.

COMMENT CHOISIR UNE VOIX

Le SDF stocke ses voix dans un secteur qui s'appelle la "bibliothèque des voix". Dans ce secteur il y a 20 voix (factory). Il y a aussi des secteur pour "programmer" 20 dans le secteur de 20 (cartouche). Il est important de comprendre comment le SDF traite ses sons et ses canaux. De nombreux patchs utilisent le même son. Si on en changeant les sons d'un patch, on effectue le son des autres patchs. Chaque patch (ou groupe de 6 patchs) tire un seul son de cette bibliothèque - change une voix de la bibliothèque et tout patch qui utilise cette voix aura un son différent. Vous changez une voix pour chaque bande de patch en choisissant un "numéro de voix" entre 1, 2, 3, 20, "user voice 1, 2, 3, etc.". Utilisateur 1, 2, 3, etc. grâce à la commande "chan 1, 2, 3, 4, 5, 6". En tournant le bouton dans le sens des aiguilles d'une montre on choisit les numéros élevés et les numéros plus bas en tournant dans le sens inverse. (Lorsque l'on tourne le bouton, il allume dans, affichez ces voix indique qu'il s'agit d'une voix "factory".) Utiliser le bouton de sélecteur pour passer des voix d'un patch à l'autre.

Un patch "user" peut utiliser des voix stockées dans, à bibliothèque cartouche ou "factory". Appuyez sur le bouton de sélection pour passer d'un secteur à l'autre.

AUSWAHL EINER STIMME

Das SDE speichert die Stimmen in einem Voice Library (Stimmenbibliothek) befinden sich 20 vom Werk programmierten Stimmen und 20 Benutzerstimmen (die von Ihnen programmiert werden können). Außerdem befinden sich Acht Linieneinheiten der Bibliothek im Kassettenbereich nämlich 16 20 in den Dateneinheiten A, B, C und D. Besonders wichtig ist das Grundliche Verständnis der Arbeit dieses des SDE mit den Stimmen und Kanälen. Zuerst die Reihenfolge, Klangergruppe verwendeten Gesamt-Klang, so daß die Anordnung des Klangs in einer Klangergruppe die Klänge einer Klangergruppe beinhaltet kann jede Klangergruppe kann jeder Linieneinheit sechs Kanäle wählen einen Klangzettel für die Bibliothek aus. Wenn Sie eine der 16 Linieneinheiten gewählt haben Stimmen ändern. Nicht jede Klangergruppe, die mehrfach eine Stimme verwendet, anders Sie wählen eine Stimme für jeden Kanal in jeder Klangergruppe durch Auswählen einer Voice (Stimmennummer). Wieder, programmierten Stimmen 1, 2, 3 bis 20, Benutzerstimmen 1, 2, 3 bis 20) mittels des Reglers "chose voice number". Auf Drehen dieses Reglers in "Untergerüsten" steht eine Stimmennummer an. Drehen gegen den Uhrzeigersinn stellen viele Stimmennummern an. Wenn der Punkt in der Anzeigetafel anleuchtet, befinden Sie sich im Benutzerbereich. Anwenden Sie die Wähltasken für die Linieneinstellung, Benutzer- und Kassettenbereichen.

Die Benutzer-Klangergruppe kann Stimmen verwenden, die auf der Linieneinstellung, Benutzer-Klangergruppe oder in den Wähltasken eingeschaltet sind. Drücken Sie die Wähltasken Drei auf der drei Bereiche

So, a patch consists of the following data

PATCH NUMBER	CHANNEL NUMBER	VOICE NUMBER	CHANNEL DYN. SENS. (SINGLE ORFF)	CHANNEL PITCH (MNSP = OFF)
1	N/A	N/A	N/A	N/A
2	N/A	N/A	N/A	N/A
3	N/A	N/A	N/A	N/A
4	N/A	N/A	N/A	N/A
5	N/A	N/A	N/A	N/A
6	N/A	N/A	N/A	N/A

N/A = A different value

As you can see from the above table the incoming midi note does not select patch (MNSP = off) then you can set up a different patch for each channel in the patch.

You can also see that if the patch is a single mode (S = on) then only one voice number

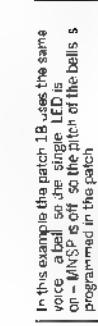
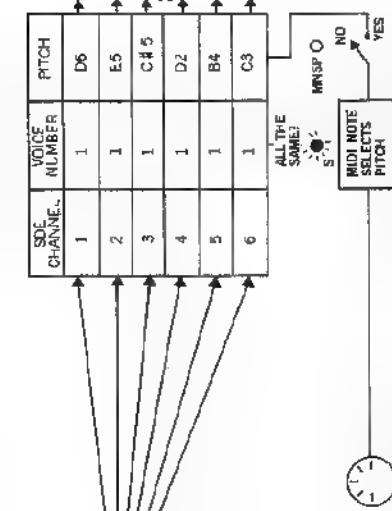
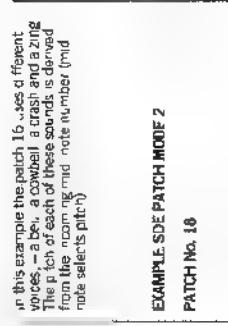
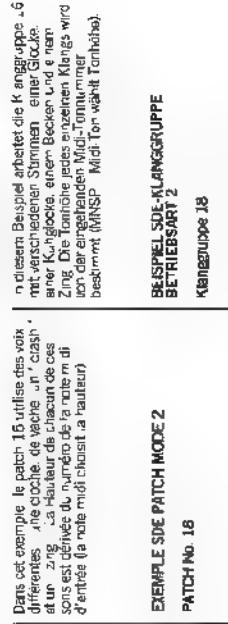
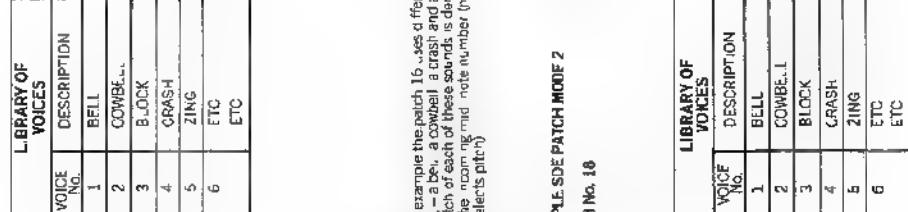
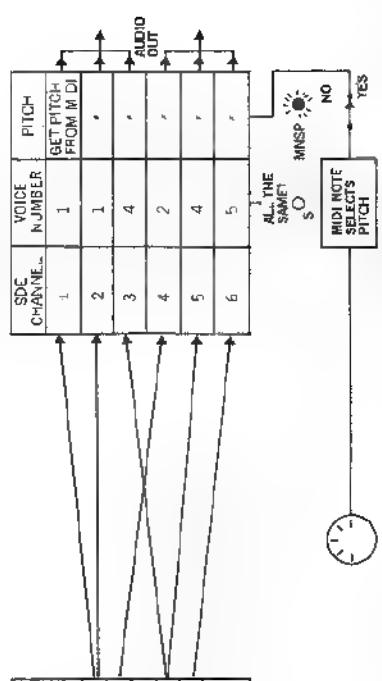
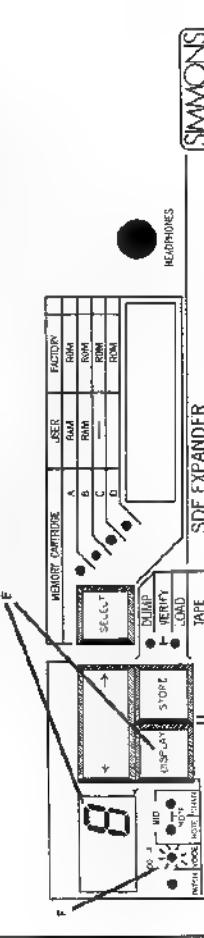
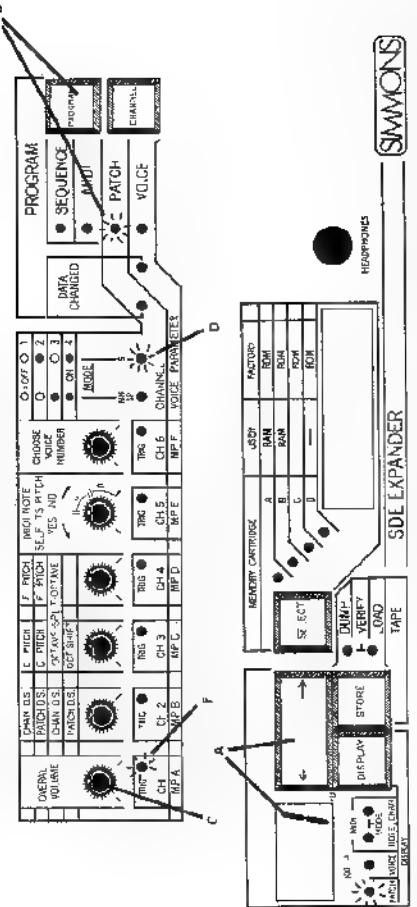
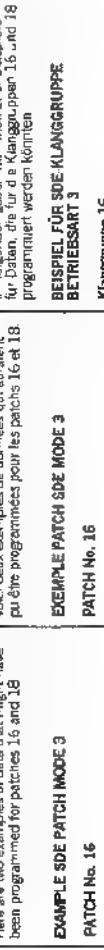
has to be chosen for the entire patch. This also applies to dynamic sensitivity. If the SDE is in single mode then the dynamic sensitivity is the same for the entire patch. Remember dynamic sensitivity is how your playing dynamic's effects the sound of the voice.

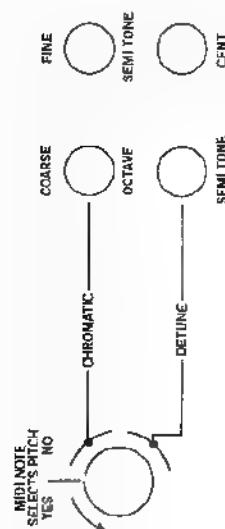
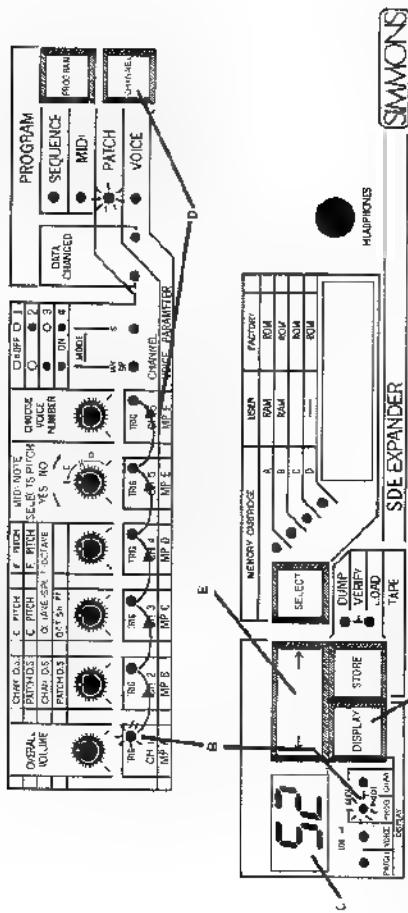
Wie Sie den obengestellten Tabelle entnehmen können, haben Sie die Möglichkeit jedem Kanalgruppe eine Tastatur unterschiedlich zuordnen. Wenn Sie die Tastatur der entsprechende Mittel-Ton (W) aufwählen

Auf diesem Tastatur kann die gleiche Note für eine andere Stimmennummer für die gesamte Kanalgruppe gewählt zu werden braucht, wenn diese Kanalgruppe sich im Single-Bereich (S ist eingeschaltet) befindet. Dasselbe gilt für die Dynamik-Einstellung (D). Wenn das SDE sich im Single-Bereich befindet, hat die gesamte Kanalgruppe dieselbe Dynamik. Empfehlen Sie daher nicht daß der Begriff "Dynamik" im plakativer Weise sich daran bezieht, wie die Dynamik ihrer Spielweise der Klang der jeweiligen Stimme dabei ist.

Un patch se compose donc des données suivantes:

Une Klangergruppe enthält also die folgenden Daten





CHAMBERS TINNIS LTD DE TINNIS

When the MNSP control is turned to the left, the coarse tune control rotates the pitch in two sections. C for Chromatic and D (for Detune). With the control in the chromatic position the coarse tuning will step in steps of an octave. Whilst the fine pitch control will change in steps of a semi-tone.

What the MNSP control is turned to deal with the coarse tune control rotates the pitch in semi-tone steps, whilst the fine tuning varies in fractions of a semitone.

You can repeat this around all six channels. Setting the relative pitches for all the channels at any time you can use the **OVERALL**, **Y.M.**, **G** and the **DYNAMIC** buttons to **SEN1** to **SEN6** (D) to change the sound of the entire patch (D) to change the sound of the entire patch for each channel, but then the **DYNAMIC**, **SEN1** to **SEN6** applies individually for each channel, either then for the entire patch or for each channel. The patches of the 64 channels are controlled by the mixing and mode buttons. You can be used to switch and mode patches plon (MNSP) to YES (7) this means that the pitch information seen up to this patch will be ignored. The SDC is exceeding the incraming note number to be the pitch of the channels, although the octave/fine control can be used to shift the pitch by up to 3 octaves.

When MNSP is off the incoming midi notes choose the channel to be played to program these notes press d display

BEGRIJPE DE WAARTELIJF CHROMATOGRAFIE ET

ESTIMATING THE

SECTION 101 - 104

PRESS DISPLAY (A) and you will see that the multi-hots LED (B) as well as the channel 1's LED (C) will now be lit. The display will now be assigned to SDE channel 10. You can change this number with the JP1000. JP1000 is the multi-hots that will have been sent to SDE to play channel 1 in this particular patch. This is not to be confused with the global notes that are set up in the SDE multi-hots.

PROGRAMMATION BATCH

APPLIQUATION D'UN FILTRE Appliquez sur "DISPLAY" (éteignez l'écran) et vous verrez que la diode n'est mûre qu'à la moitié (A), que la diode de la sélection de la bande 1 (B), l'affichage indique maintenant le numéro de la bande 2 (C), elle est mûre à la bande 1 du SDE (C). Vous pouvez changer de "DISPLAY" en appuyant sur le bouton "UP/DOWN". (D) Rappelez-vous que c'est cette note qui devra être envoyée au SDE pour re-tailler la bande 1 dans ce cas particulier. Ne ratez pas de confondre avec les notes globales qui sont réglées dans les modes mûre (D). SDE Appuyez sur le bouton "CHANNEL" pour passer à la bande 2 (D). (E) Appuyez sur le bouton "UP/DOWN" pour changer le numéro de la note mûre pour la bande 2, si nécessaire les boutons sur "DISPLAY" pour afficher les

דרכן של מושגים

Wähler die
Wahl nur aus, daß die eingerichtete
Midi-
kanal
ausrichten, den Tonhöhe des Kanals
Ton-
richtung, obgleich der Distanz-
intervall sie
Transponieren, um bis zu, der Oktaver-
verwendet werden kann.

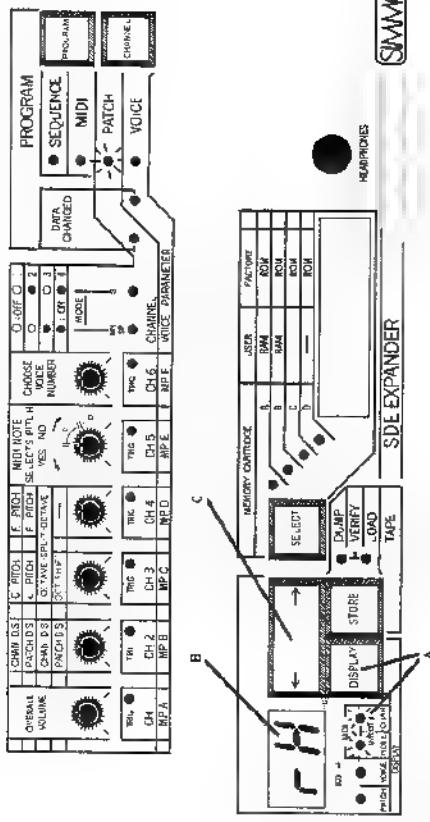
Il y a des personnes qui s'attendent à ce que le numéro de la note soit à la hauteur des bonnes, bien soit possible d'ailleurs si la demande de changement d'ordre pour faire changer la hauteur. C'est à trois octaves. MNPS est hors d'ordre, les notes mises d'enchaînement choisissent la hauteur pour correspondre à ces notes apposées sur l'affichage.

ପ୍ରକାଶକାରୀ : ବ୍ୟକ୍ତି | ଅଧ୍ୟାତ୍ମିକ ପରିଚୟ | ବ୍ୟକ୍ତି

PATCH OPERATING MODES

OPERATOIRES DES PATCHS

KLANGGRUPPEN- BETRIEBSARTEN



The patch operating modes is a set of modes that SDE know to manage its six voices. This is a sometimes termed "Robbing". SDE has six voices. This means it can only ever play six notes at once. It can however play more than six notes one after the other. If you were using a patch where MNSP is on then incoming midi notes will choose a patch for the various channels. So if you had eight pads connected to MNSP and you played two pads SDE channels would be assigned as follows: Pad 1, channel 1; Pad 2, channel 2 etc. through to Pad 5, channel 6. Pad 7 will, if rob channel 1 and pad 8 would rob channel 2.

Another example is the MTM "echo lo in".

where example 2 is pad and MTM sends a

chomatic scale to the expand. This can be 30 but 40 notes sent one after the other. It sounds a bit like bell. Obviously if you are restricted to 6 notes only six notes would sound but what SDE can do is continually rob previously used channels so that you are forced into thinking there are more than six voices.

There are four "robbing" modes:

1. No robbing

2. Rob highest note

3. Rob lowest note

4. Cycle

OPERATING MODE - NO ROBBING

This means that SDE is not allowed to rob any notes. This is the mode that SDE normally be in. Just like MTM in its chord layering mode. SDE is capable of playing simultaneously two chords as long as the first note that it received (this is always the fundamental note) as you played the drum pads, and more notes were layered the fundamental note, it disapear. What is undesirable. What will happen? "no robbing mode" is that some of the notes will be lost off the top of the chord.

This will be most noticeable if you are using SDE channels - SDE knows that the notes between chords are note fundamental notes. So when you play a note, it will be lost off the top of the chord. e. you have four voices and a lot of the voices are playing a bass line and MTM requires a six notes notes. When the bass notes were carrying on the riff, note. So, it will be lost off the top of the chord.

So, SDE will be lost off the top of the chord rather than six notes as requested.

So, SDE will be lost off the top of the chord rather than six notes as requested.

So, SDE will be lost off the top of the chord rather than six notes as requested.

KLANGGRUPPEN- BETRIEBSARTEN

Die Betriebsarten für die Klanggruppen bestehen der Reihe von SDE, die dem SDE gegen sein steinzeitliches Sternzeichen verordnen hat. Dies wird bestimmt, ob im dem Bereich mehr "Noi Robbing" (Robben) oder SDE verfügt. Je mehr Sirenen stimmen, so dass Sie SDE auf sechs Klänge gleichzeitig spielen können. Allerdings kann es mehr als sechs Töne nachmachen müssen. Wenn Sie eine Klanggruppe verwenden, bei der MNSP einiges an "Robbing", wählen die entsprechenden Miti-Töne jeweils 3 sechs bestimmen Töne für die verschiedenen Kanäle wenn Sie also auch K. anzugreifen an TM oder MTM angeschlossen haben und auf der Tastenplatte, werden die SDE-Kanäle wie folgt eingespielt. Wenn Sie eine Klanggruppe haben, so dass 1. caisse 1-2, banjo 2 etw. auf die Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 2. lauter 7-8, 9-10, 11-12, 13-14, 15-16. 3. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 4. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 5. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 6. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 7. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 8. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 9. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 10. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 11. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 12. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 13. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 14. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 15. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 16. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 17. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 18. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 19. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 20. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 21. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 22. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 23. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 24. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 25. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 26. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 27. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 28. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 29. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 30. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 31. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 32. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 33. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 34. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 35. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 36. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 37. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 38. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 39. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 40. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 41. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 42. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 43. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 44. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 45. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 46. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 47. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 48. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 49. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 50. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 51. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 52. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 53. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 54. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 55. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 56. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 57. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 58. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 59. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 60. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 61. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 62. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 63. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 64. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 65. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 66. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 67. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 68. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 69. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 70. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 71. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 72. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 73. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 74. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 75. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 76. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 77. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 78. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 79. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 80. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 81. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 82. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 83. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 84. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 85. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 86. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 87. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 88. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 89. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 90. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 91. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 92. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 93. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 94. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 95. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 96. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 97. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 98. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 99. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 100. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 101. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 102. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 103. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 104. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 105. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 106. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 107. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 108. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 109. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 110. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 111. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 112. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 113. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 114. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 115. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 116. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 117. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 118. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 119. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 120. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 121. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 122. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 123. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 124. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 125. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 126. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 127. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 128. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 129. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 130. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 131. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 132. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 133. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 134. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 135. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 136. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 137. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 138. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 139. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 140. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 141. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 142. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 143. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 144. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 145. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 146. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 147. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 148. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 149. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 150. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 151. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 152. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 153. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 154. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 155. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 156. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 157. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 158. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 159. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 160. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 161. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 162. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 163. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 164. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 165. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 166. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 167. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 168. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 169. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 170. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 171. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 172. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 173. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 174. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 175. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 176. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 177. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 178. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 179. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 180. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 181. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 182. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 183. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 184. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 185. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 186. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 187. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 188. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 189. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 190. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 191. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 192. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 193. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 194. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 195. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 196. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 197. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 198. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 199. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 200. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 201. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 202. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 203. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 204. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 205. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 206. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 207. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 208. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 209. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 210. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 211. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 212. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 213. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 214. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 215. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 216. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 217. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 218. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 219. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 220. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 221. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 222. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 223. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 224. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 225. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 226. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 227. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 228. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 229. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 230. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 231. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 232. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 233. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 234. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 235. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 236. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 237. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 238. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 239. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 240. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 241. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 242. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 243. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 244. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 245. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 246. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 247. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 248. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 249. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 250. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 251. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 252. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 253. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 254. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 255. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 256. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 257. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 258. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 259. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 260. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 261. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 262. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 263. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 264. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 265. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 266. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 267. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 268. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 269. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 270. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 271. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 272. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 273. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 274. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 275. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 276. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 277. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 278. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 279. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 280. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 281. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 282. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 283. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 284. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 285. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 286. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 287. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 288. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 289. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 290. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 291. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 292. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 293. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 294. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 295. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 296. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 297. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 298. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 299. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 300. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 301. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 302. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 303. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 304. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 305. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 306. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 307. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 308. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 309. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 310. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 311. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 312. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 313. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 314. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 315. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 316. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 317. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 318. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 319. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 320. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 321. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 322. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 323. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 324. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 325. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 326. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 327. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 328. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 329. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 330. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 331. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 332. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 333. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 334. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 335. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 336. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 337. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 338. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 339. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 340. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 341. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 342. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 343. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 344. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 345. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 346. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 347. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 348. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 349. Tasten 1-2, 3-4, 5-6, 7-8. 350. Tasten 1

AUFPSPALTEN (SP|ITS)

For those patches where I'm not quite
pitching you, reyn want different ranges of m_d
notes to use different SDF sounds. For
example, I don't just want the lower octaves to be
a bass sound whilst the higher octaves are a
normal sound. I like so and This is part usually used, with
the bass set off by a piano and then chords
added on or off. With other
expander parts. Who have to have all the
same sounds, the same is an answer to buy two
expander parts. One answer switched to one
and the other switched to the
other sound.

With the SDF you can just program the point
where you want the m_d note choose a different set of
samples. Those below this point would choose
one sound those above this point would
choose another sound.

For example, choose the soft point to be in between two

Bei Klangerkuppen in denen der M. d. Ton d' e Tonrichte nicht erreichten Sie stellen d' e verschiedenen Systeme von Mod. Tonen für die Verwendung verschiedener Solf-Hänge nutzen, z.B. die höheren Octaven als Bass und die höheren Octaven als Bass-Hännele. Dies ist vor allem beim Beleben vom MTW sehr nützlich, wo Sie ein Ladungssystem (ich Aنسانچان einer 'Fasle') und basisch niedrig auf zwei 'höchsten Tasten' abgezimmerte Akkorde spielen möchten. Bei anderen Exponaten müssen Sie eine Klänge gleich sein, oder Sie studiert 'wie Lieder' und 'wie es ist', und ac, die beiden verschiedenen Klänge erstellen.

Mit dem SDF bestößt man den Sie die Stele an, an der der Mod. Ton e non andrangene Klanganzahl auswählt. Alle Mod. -Töne innerhalb dieser Stele wählen einen bestimmten Klang, während die anderen Töne

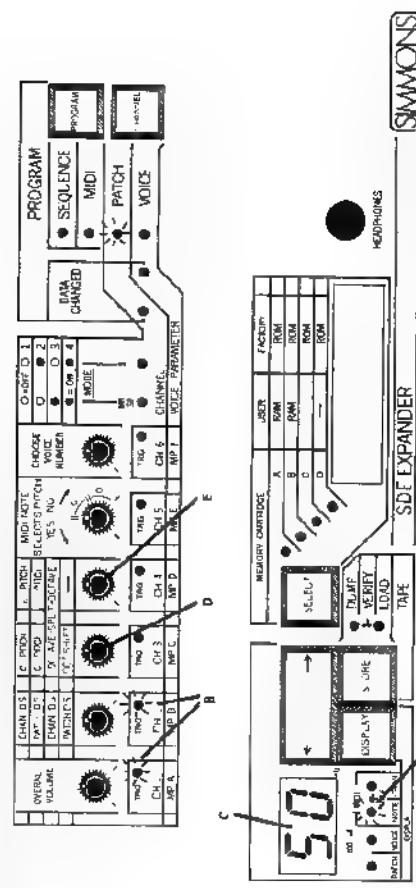
For these patches where "many note selects pitch", you may want different ranges of notes to use different SDF sounds. For example, you may want the lower octaves to be a bass sound, whilst the higher octaves be a piano-like sound. This is part of what I use with FM in FMW where you can program a bass, a piano, a guitar, a pad and many other chords programmed on different pads. With other expanders you would have to have the same sound, the same alternation to buy two expanders. One expander switched to one sound and the other to another sound.

With the SDF you can just program the point at which the mind chooses a different set of sounds below this point and choose those sounds those above this point would choose those another sound.

Sei es nun selbst den Punkt der Aufspaltung zwischen zwei SCS-Kärtchen, d.h. Sie können einen Kortik unterhalb des Aufspaltungspunkts und fünf Kortik oberhalb dieses Punkts spielen lassen, oder zwei unterhalb und vier oberhalb, oder drei unterhalb und die oberhalb, und drei oberhalb, oder vier unterhalb und zwei oberhalb oder fünf unterhalb und einen oberhalb. Wenn man die Kärtchen der Kortikengruppen unterscheiden will, so kann man sie auf

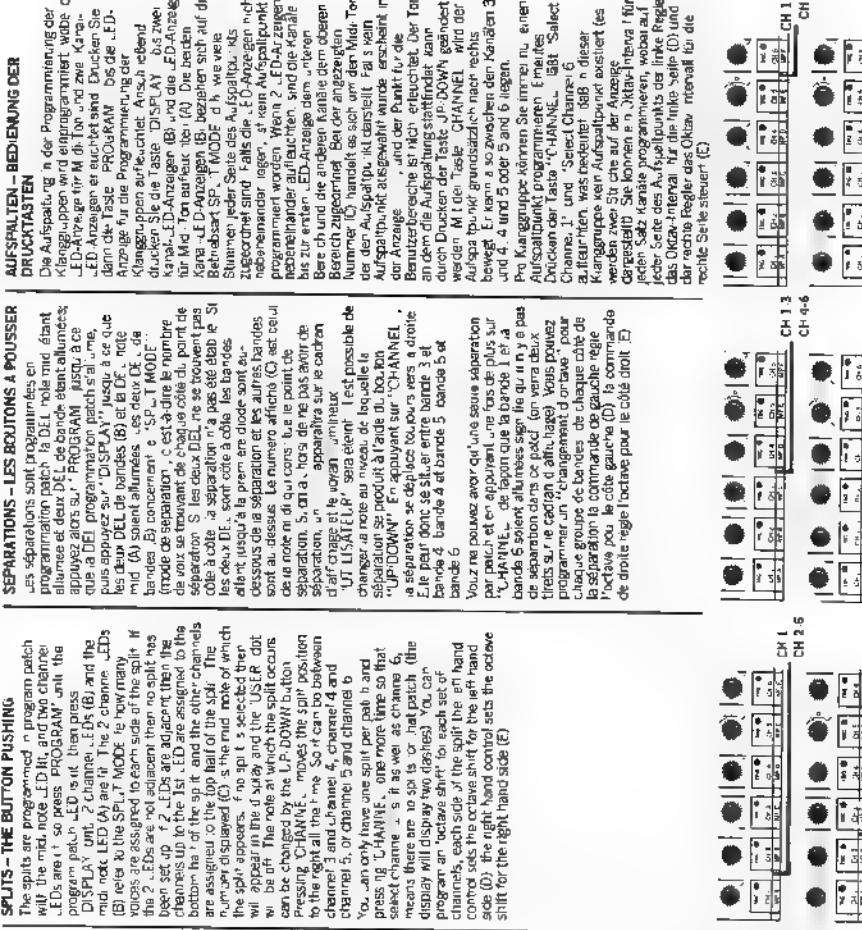
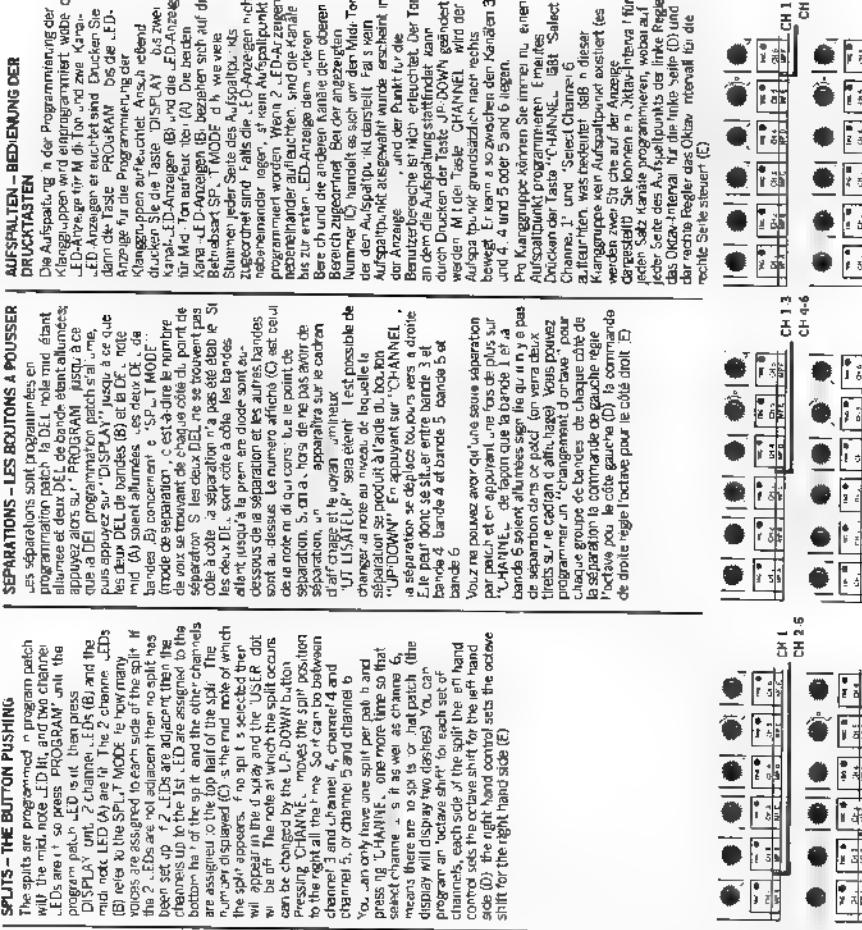
stinent entre deux des bandes du SLE, en d'autres termes, vous êtes partiez, alors que je balance l'autant soi, je monte de séparation et enq connos sur deux bandes ou deux bandes au-dessous et que au-dessous, ou, trois au-dessous et thus au-dessous. Ou, que je au-dessous et deux au-dessous. Ou, donc au-dessous et une autre classe. Vous au-dessous alors des deux différences aux 4 bandes du patin si que les différents numéros soient départs de chaque point du patin de départ.

you can have a different voice (C) You then program voice 1 to 3 to have a brass sound (A) and voice 5 to have a bell sound (B) The lower notes (C) and note 60 (note G) will have brass sound and all notes above note 61 will have the bell sound. Note that this can be set up on a patch by patch basis so that you have a different split in every patch (the note playing or operational mode for each side of the split) It is as described above



SÉPARATIONS - LES BOÎTONS À POUSSER

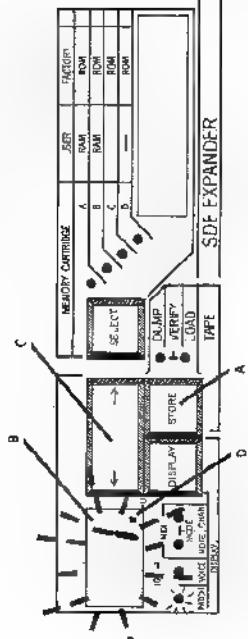
Il est possible de changer au niveau de laquelle la séparation se déroule. En effet, au niveau de laquelle la séparation se déroule, nous avons à droite, le patr. donc si on se situe entre la bande 3 et la bande 4, on a donc la séparation entre la bande 3 et la bande 4. Si on se situe entre la bande 5 et la bande 6, on a donc la séparation entre la bande 5 et la bande 6.



■ STORING A PATCH

SPEICHERUNG
EINER
KLANGGRUPPE

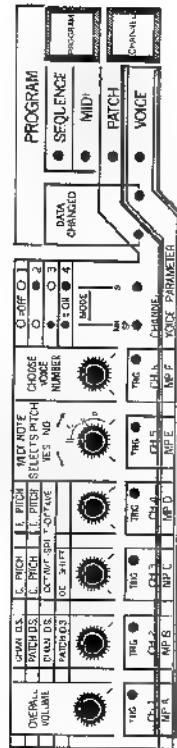
■ MEMORY MAP FOR SDE PATCHES



„Sie haben nun die werkprogrammierte STORF an der Klanggruppe Nr. „b“ bearbeitet. Wenn Sie diese Klanggruppe sauberlich drucken Sie die Taste „STORF“ auf der rechten Seite der Anzeige. Achten Sie darauf, daß auf die Tasten „STORF“ nach dem ersten Drücken der Taste STORF, zu, blitzen kommt. Dies bedeutet, daß die im freien bearbeitete Klanggruppe, die von Ihnen bearbeitet wurde, gespeichert ist. Um zu kontrollieren, ob die Klanggruppe, die Sie eben bearbeitet haben, tatsächlich gespeichert ist, drücken Sie die Taste „STORF“ an der CL-4000. Beim Drücken der Taste „STORF“ bewirkt die Speicherung der gewählten Klanggruppe. Achtung: Sie haben keine Möglichkeit, diese Klanggruppe im werkprogrammierten Bereich oder der entsprechenden Kassette abzuspielen. Um dies zu können, müssen Sie die entsprechenden Kassetten das „n“ in einem benutzerdefinierten Bereich oder in einer ihrer Kassette abspielen.“ Abschnitt 7 (D) ihrer Anleitung verläßt Ihnen darin, daß sie sich in einem Bereich befinden

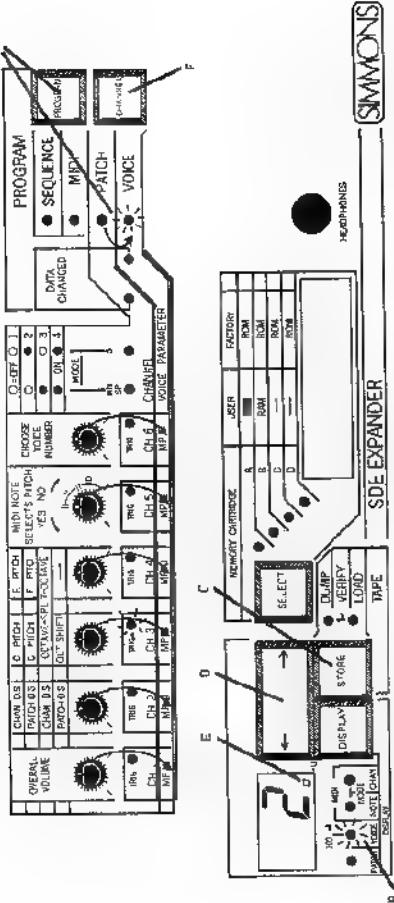
Victory patch number 1
You can press
the right of the display
to make it flash. On
this means that
you temporarily saved
a patch number with
you want. (C)
You will therefore see the new
patch number you
want to store "n" times.
You can now not be allowed to
store "n" times in a factory.
You can call
the area because the
display "J" will be
in a larger area the
P-R-L-N - STOR NS
factory or in
display with NS

■ PROGRAMMATION DES VOIX – CONTROLES DE PARAMETRES MULTIPLES



Les vox elles-mêmes sont produites grâce à une formule mathématique qui combine et possède une vaste gamme de sons toutefois. ⁹ Comme de toute les paramètres a été donné ensemble par tout ce cela a été possible afin de se conformer à la compréhension générale des paramètres des sons. Les paramètres peuvent être contrôlés grâce à une simple manipulation de ses commentaires et ils sont capables à

Each patch in SDE uses one or more (a maximum of six) different voices, from the same library. You can change the control of different voices using the same MUTE, PITCH, PATT, PARM, and TIP CONTROLS. (MPC, A, B, C, D, E and F). These parameters have been chosen to be musical, "solo", depending on the sound you are trying to make. The definition of the multi parameter controls can be found in the back of the manual and are grouped by the type of sound being produced. The best way to use these controls is to start with a library sound that is somewhere near what you are trying to create. For example if you have a brass type sound you try, actually, to want to obtain a full, a full brass, sound. It is better to start with a bell, I mean not to sound rather than the brass sound from the brass sound with the MPC's sound that have been chosen to suit brass type sounds which naturally be something to do with brightness and attack rather than modulation and changes in



PROGRAM VOICE - THE BUTTON PUSHING

You can programme a voice whilst you are programming a patch. For example, you have entered factory patch 1 and you are program in to channel 3 whilst you are programming channel 3. Once you choose a new program in to channel 3, you choose number 2. When you do this you will see at the bottom of the screen that S-Voice LED is lit. This is because the patch now uses two voices, channel 3 uses voice 2, the rest of the channels, 2, 4, 5 and 6 uses voice 1.

PROGRAM which will light PROGRAM VOICE LED 1A. The top MPC's can now be used to change the sound of voice 2 so whilst hitting channel 3 to change the sound of the controls you will hear drastic changes in the quality of the sound. The MPC's are changing many parameters at once in the sound. When you have reached the desired sound you can store

1. In a sum way as you, click your **mouse** patch. Then you can, **click** store in the **.ser area**

2) Make sure the **display** is displaying voice (E) press display if isn't. Press the **STORE** button, you will see the display flashes meaning that the fed led voices is temporarily saved. Use the **UP/DOWN** buttons to choose where you want to save the new voice and then press **STORE** again. If you are in the **.ser area** then display will flash **STOR** if you are attempting to store in the **factory area** or display will flash **NO**. **User** = **Dot** **On** or **Cartidge** **ser RAM** [E]

vous devrez stocker la nouvelle vion et pour y arriver nous vous proposons de suivre les étapes suivantes :
1. vous devrez stocker sur le bon ton STORC.
2. vous êtes dans le secteur et installez le mot STORC. Il se mettra à clignoter sur le bouton d'arrièrge. Si vous essayez de stocker dans un secteur dont le mot STORC ne se présente pas à l'écran, vous devrez faire une autre procédure.

PROGRAMMIERUNG DER STIMMEN –

PROGRAM dichten, was vom Auilleuchten
der ED-Anzeige PROGRAM (VGE, A)
beleuchtet wird. Nun können Sie die sechs
Mein-Fach-Kennzeichner für die Änderung des
Kangs von Sturm 2 einsetzen. Wählen Sie
sie mit Kanal 3 einsetzen. Sollten Sie
versuchen, einer dieser Kanäle zu verstehen

Notez que vous avez maintenant à votre disposition une liste de 1000 noms de personnes et de lieux.

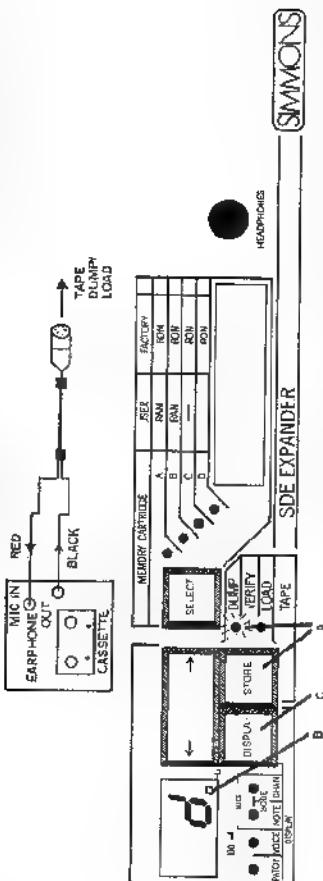
Un supporteur que vous avez acheté vous rouvra les yeux à la voir... telle est notre ligne 10 pour faire évoluer la voix. **Le viseur** n°10 pourra être à la fois : **un viseur jumelleur** n°10 ou **un viseur mainteneur** à nouveau... n°10. L'autre chose qu'il faut se rappeler à ce stade est que vous êtes那儿 en train de modifier le patch 1. Vous avez programmé un patch 2 pour faire une autre chose, mais vous n'avez pas stocké la nouvelle version du patch ainsi. Si vous désirez mémoiriser ce nouveau patch (patches) 1, 2, 4, 5, 6... il suffit de faire n°10 à un bâton 3 utilisant à son tour n°10. Vous faudra stocker ce patch dans un émetteur utilisant n°10.

pour l'avenir à la programmation du patch pour une partie de l'appareil dans lequel pourront être ajoutées des fonctions supplémentaires.

Bleichter: Sie gelten Sie als Besserwelt-Politiker, was vorher unter der Stimmennummern

Kanal 3 verwendet Stimme Nr. 13 müssen Sie diese Klanggruppe (Band 20 im Benutzerbericht) speichern. Drücken Sie die Tasten 'CAN/NF', 'F1', wenn Sie auf Programmierung der Kanalgruppe zurückkommen möchten.

- TAPE DUMP/LOAD
- TRANSCRIPTION/CHARGEMENT SUR CASSETTE
- BANDZWISCHEN-SPEICHERUNG UND FINSPFUSING



Once you have programmed your own patches and voices into the SDC, it would be wise to make a cassette copy of the data. You can use the cassette dumping feature to build a library of patches and voices to suit every occasion. Once you have a copy of SDC's data on cassette, you can read it back into the SDC at any time using the **CASSETTE LOAD** option. There are three options that you can use that are associated with the cassette. They are **CASSETTE DUMP**, **CASSETTE LOAD** and **CASSETTE VERIFY**.

Une fois que vous avez programmé les patches et vos profils qui, dans le **SYS/TB** sur **CASSETTE**, vous avez une copie de la configuration de faire un sauvegarde sur cassette externe. Vous pouvez utiliser cette transcription pour créer une autre configuration ou de vos adaptateurs et de vos adaptateurs à toutes les configurations.

Waren Sie Ihre eigenen Klientengruppen und Mindestens in das SDF eingezeichnet haben, so ist es ratsam, diese Daten auf Kassette zu kopieren. Zu diesem Zweck steht Ihnen die Kassettentauschfunktion zur Verfügung, mit der Sie eine Datenbank, hier Klientengruppen und Stimmen für jede Gagengruppe aufbauen können. Sie können Ihnen auf Ihnen auf Kassette gespeicherten Daten mittels der Funktion **CASSETTE - DUMP** wieder in das SDF entnehmen. Dazu rufen Sie die Wahl zwischen den Lernroutinen für die F-Regale der auf Kassette gespeicherten Daten: **CASSETTE - DUMP** (Kassettezwischen- speicherung), **CASSETTE - LOAD** (Kassetteheranholung) und **VERIFY** (Prüfung).

als zuvor lagen bestehenden Datenstrom um und senden dieses Signal über die Kassettenausgabekette. Wie lautet der Anstrichausgangsteuerung, die die Daten wie flüssig aufnimmt.

Schließen Sie das SDC an den Allgemeinansang und den Kofferraumausgang und den Verbrauchsausgang des mitgelieferten Kabels mit. Im Buche „Anschlussstellen“ drücken Sie die Taste „STOPF“ und nach einer kurzen Zeit läuft die Klangquelle befindet und sendet das SDC in den Programmablauf.

Daraufhin lauscht die DA-Anzeige für Zwischenzeitung auf und nach einer Sekunden sendet das SDC ein Startsignal an den Kassettenrekorder. Die Auszüge werden dann abgespielt. Wenn das Startsignal erreicht, beginnt der SDC den Anwurfbetrieb. Wenn der Anwurfbetrieb auf Kassette abgeschlossen ist, wird die Anzeige wieder auf die Klanggruppen- und Stammnummern 1 bis 20, die sechs Seriennummern und die MD-Daten übertragen. Wenn das SDC seine Daten auf Kassette (Playback) gestellt hat, kehrt es die Wiedergabe zurück.

Für die Speicherung des SDC-Benutzers müssen Sie also folgende Maßnahmen durchführen: Gehen Sie die Kassette aus. Schieben Sie sie ein, das SDC wird wieder wiedergabe geschaltet, ist aber nicht mehr über die Kassette auf Kassette (durch Drücken des „Lasten“-Buttons) „Aufnahme“ und „Play“.

Wiederholen Sie diese Tastenfolge, und drücken Sie dann die Tasten „STOPF“ und „STOP“.

This is useful as the header forms an **underline** 'key' in the dumped data. You may have a **case** with four sets of data - the only way to find where one set ends and the next begins is to listen for the header tone. This can be recognised as a constant high pitched note as against the warbling sound that is made by the data stream.

S'vous voulez évoluer vers l'onalité de défant plus urgente ou saigner les vies, les catchs au plus tard, tenez pour un orants appuyez sur le bouton STORE, pendant que le SDF produira la transposition, fait que vous continuerez à appuyer sur le bouton STORE, le SDF n'envoie pas de données - seulement la transposition (C).

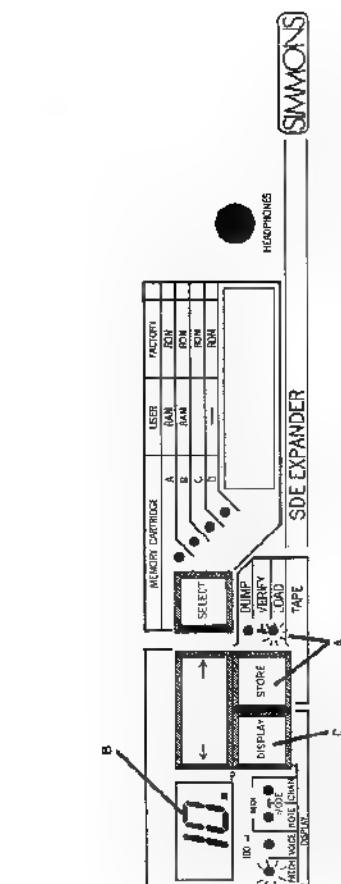
Appuyez sur "DISPLAY" pour terminer la transposition (C).

Ce bouton, si, car, à tonalité constitue un ondit de l'oreille auditive dans les données transmises. Vous pouvez avoir dans une cassette qui convient plusieurs séries de données, lequel moyen de plusieurs séries de données, lequel moyen de trouver le commandant et il transmet ces séries et de chercher la tonne 16 à 87 d'un son aigu, continu par rapport au son de l'heure, qui produit le courant sérial de données.

Wenn Sie ein altesiges Startsignal erzeugen oder Klanggruppen- und Sequenzen durch ein Startsignal, von einander trennen möchten, drücken Sie die Taste "STORE" während der Übertragung der Daten durch das SDE. Umhinge die Taste "STORE" leichtet, sondern das SDE neue Daten, sondern nur das Startsignal.

Drücken Sie die Taste "DISPLAY", wenn Sie die Sprachsendung beenden möchten (C).

Dies ist eine nutzige Einstellung, da das Startsignal einer akustischen Schüssel für die gesuchte Daten darstellt. Sie können ein Band mit vier Sätzen von Daten anlegen, doch die einzige Möglichkeit für das Erkennen auf Anfang und Ende der Sätze besteht darin, sich die Startsignale anhören. Dieses Startsignal ist ein hoher Dauerton, der sich deutlich von dem zugehörigen Klang des SDE unterscheidet.



EINSPIELUNG VON KASSETTE
ACHTUNG: Bei der erfolgreichen Einspielung von Daten von der Kassette werden alle Stimmen und Klangspuren im Denutzbereich von den neuen Daten überschrieben und damit gelöscht.

Achten Sie darauf, daß das SDE auf Wiedergabe eingestellt ist. Sollt es die Kassette bis zum Beginn der Daten zurück die sie erneut in nochmal Drücken sie die Taste "PLAYBACK (Wiedergabe)" (rechts Kassettenrekorder) und daran zuerst die Taste "STOPE" (links SDE), so daß die LED-Anzeige "LOAD" aufleuchtet. (1) Daraufhin lädt das SDE die Daten vom Beamerdeck und speichert sie im Beamerdeck. Dabei verhindern Daten Gelöscht. Die Anzeige welche abhängt. (1-1), während das SDE das Stereoton abspielt. Jede anschließend die Nummer von 100 bis 1000, Stimme und Sequenz sowie die Mid-Daten, wenn es den Speicherbereich auf (B).

Am Ende der Datenübertragung kehrt das SDE zurück zum Fehler an. Zur Wiedergabe falls im den als Band gespeicherten Daten einen Fehler findet, weist es Anzeige ein: "F" auf.

Achtung: Das SDE speist nur ein wenn der Kassettenrekorder läuft. Drücken Sie die Taste "DISPLAY" wenn Sie

EXAMPLES OF DISPLAY DURING TAPE DUMP/LOAD/VERIFY

EXAMPLES OF DISPLAY DURING TAPE DUMP/LOAD/VERIFY

EXAMPLES DE MESSAGES APPARISANT AU CADRAN D'AFFICHAGE AU COURS DES RECUPERATION, ENREGISTREMENT ET

BEISPIELE FÜR BERICHTEN, BANDWICHTEN UND INSPEKTIONEN

EXAMPLES DE MESSAGES APPARAÎSSANT AU CADRAN D'AFFICHAGE AU COURS DES TÉLÉCOMMUNICATIONS SUR LA CASSETTE ET

PRÜFLING
Wenn Sie den Einbautelefonen auf Kassette überquerspielen können Sie „richtig“, ob die Daten erfolgreich übertragen wurden sind. Spülen Sie die Kassette zum Hartignal zurück. Achten Sie darauf, daß das SDE auf Wiederholung eingestellt ist. Drücken Sie die Taste „PLAY“. Dies lädt das Kassettenrekorder und dehnt die Lauts. „STORE“ des SDE. (A) Sie werden feststellen, daß die LED-Anzeige sowohl für die Zwischenstufen als auch sowohl für die Endstufe anleuchtet. Dies bedeutet, daß das SDE nun „richtig“ übertriefen werden kann. „Kassettenrekorder spielt die Daten nur“ ist das SDE zurück, das die eingespielten Daten mit den in sein Speicher vorhandenen Daten vergleicht. Wenn A ist in Drehrichtung gewichtet das SDE die eingespielten Nummern der Klingentypen. Stummeln und Sekunden sowie die Modul-Daten und das Startsignal (V) bei der Überprüfung (C).

Falls es einen Unterschied zwischen den vom Band gelesenen und den gespeicherten Daten feststellt, meldet die Anzeige am „F“ für „FAIL“ (fehler). Dies bedeutet nunmehrweise, daß Sie Ihre Kunden an ein „F“ auf dem SDE-Speicher übertragen haben. Wenn Sie das SDE wiederholen haben, ohne die Daten der Kassette zu bearbeiten, aber das SDE die falsche Kassette lädt.

Falls es das SDE einen Baumultum findet, meldet die Anzeige durch ein „E“ für „EROR“ (fehler). Dies bedeutet nunmehrweise, daß die Daten nicht in die Korrectur-Höhe zurückgesetzt werden, oder daß das Band beschädigt ist oder daß die Originallaufbahn nicht in der richtigen Höhe an fermentieren werden kann. Wenn Sie eine „E“ auf dem SDE erhalten müssen, Sie den Versuch des Zweis. kein speicherung ihrer Daten wiederholen. Es stellt ratsam mehrere Spuren von Daten an, um die SDE auf Dauer aufzuhalten zu können, die Bandkassette zu beschädigen für Ihre schlechte Speicherung von Computerdaten sind.

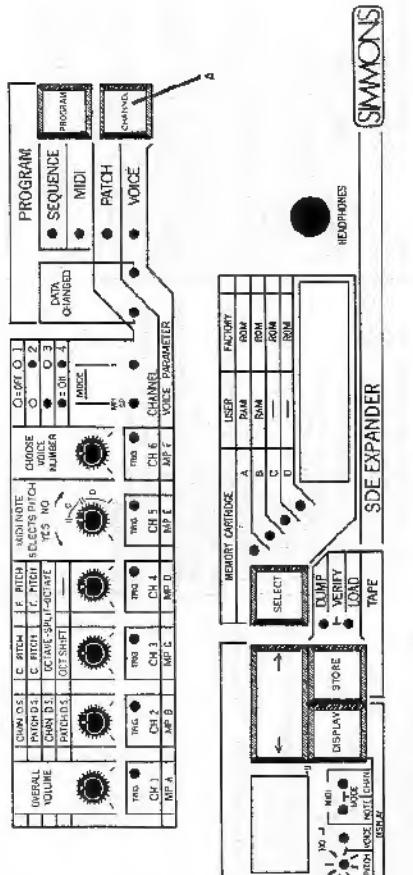
PRÜFLING
Wenn Sie den Einbaubereich auf Kassette überprüfen können Sie „prüfen“, ob die Daten erfolgreich übertragen wurden. Sind Spuren auf der Kassette zum Hartignal zurück. Achten Sie darauf, daß das SDE auf Wiedergabe eingestellt ist. Drücken Sie die Taste „PLAY“. Dies lädt das Kassettenrekorder und demagnetisiert die Rauten „STORE“ des SDE. (A) Sie werden feststellen, daß die LED-Anzeige sowohl für die Zwischenzeichen als auch für die Endzeichen leuchtet. (B) Dies bedeutet, daß das SDE nun „in Pufferbereiter“ im Kassettenrekorder spielt die Daten nur, die das SDE zurück, das eingehenden Daten mit in sein neuer Speicher vorliegenden Daten vergleicht. Wenn A ist in Drehrichtung gewichtet das SDE die eingegebenen Nummern der Klangerzeuger. Stimmene und Sechzehner sowie die Modul-Daten und das Startsignal (V) bei der Überprüfung (C).

Falls es einen Unterschied zwischen dem vom Band gelesenen und den gespeicherten Daten feststellt, meldet die Anzeige am „F“ für „FAIL“ (fehler). Dies bedeutet nunmehrweise, daß Sie Ihre Bandwurzel in ein oder beiden SDE Speicher übertragen haben, ohne die Daten der Kassette zu beschützen, oder daß die beide Kassette rausfallen.

Falls es das SDE einen Baumknoten findet, meldet die Anzeige durch ein „F“ für „ROR“ (fehler). Dies bedeutet nunmehrweise, daß die Daten nicht in die korrekte Höhe zurückgesetzt werden, oder daß das Band beschädigt ist oder daß die Daten übernommen wurden in der richtigen Höhe, auf übernommenen werden. Wenn Sie eine „R“ mit „N“ in der Anzeige erhalten müssen, Sie den Versuch des Zweispeicherung ihrer Daten wiederholen. Es stellt ratsam mehrere Speicher von Daten an, um die Sie auf Dauer aufbewahren möchten, da die Bandkassette beschädigt für Ihren schlechten Speicherung von Computerdaten sind.

5

■ PROGRAMMING THE SEQUENCE ■ PROGRAMMATION THE SEQUENCE D'UNE SÉQUENCE ■ SEQUENZ-PROGRAMMIERUNG



PLAYING BACK THE SEQUENCES
Whilst you are in playback mode press CHANNEL [A]. You are now in "Play Sequence" mode. The display shows "1.1" which has been stored in position 1. This is the starting point for any sequence. From this starting point you can go backwards or forwards through the sequences of files using the DOWN (D) or UP (U) button. If you press the DOWN button the SDE comes down with the sequence being set to 1.20. You can then step through each position in the sequence until the end of the sequence. At the end of the sequence the SDE will return to position 1.1 and start again. Note that you can also go forwards or backwards through the sequence using the DOWN button or the left hand button. If you start from the starting point of 1.1 and then press the DOWN button or the left hand button you will start from the end of the sequence and work back towards the beginning. Press any button (except UP/DOWN) from playback sequence.

COMMENT JOUER LES SÉQUENCES

En mode playback, appuyez sur "CHANNEL".

À l'écran, nous aîs maintenant dans le mode playback séquence (jouer la séquence). Le cadran d'affichage indique le patch qui a été stocké en position 1. C'est le point de départ de toute séquence. A partir de ce point de départ, vous pourrez aller en avant ou en arrière dans la séquence de patches à l'aide du bouton "Up" (DOWNS) (E) ou "Down" (Up) (F) à la commande à pied. Le SDE est livré de l'usine avec la séquence composée des sons d'origine de 1 à 20.

Vous pouvez ajouter un patch à l'aube jusqu'à la fin de la séquence. À la fin de la séquence, si la SDE revient au premier patch. Notez que lorsque vous passez en arrière dans la séquence, si bien que si vous passez du point de départ et que vous revenez sur "DOWNS"

à l'aide de vos partenaires, il n'y a pas de séquence pour aller au début.

Appuyez sur l'importe quel bouton (sauf "DOWNS") pour sortir de la séquence de

PLAYING BACK THE SEQUENCES

Whilst you are in playback mode (CHANNEL [A]), you are now in "Playback Sequence" mode. The display shows its patch name that has been stored in position 1. This is the starting point for any sequence. From this starting point you can go backwards or forwards through the sequence of patches using the UP or DOWN button (E) or alternatively the dual button (F) (both buttons must be pressed simultaneously). The SDE comes delivered from the factory with the sequence being set to cycle around the factory sounds 1 to 20.

You can then step through each position in the sequence until the end of the sequence. At the end of the sequence the SDE will jump to the first position again. Note that you can go backwards or forwards through the sequence, so if you start on the start point and press the DOWN button or the left hand footswitch you will start from the end of the sequence and work back towards the beginning.

Press any button (except UP/DOWN) to exit from playback sequence.

COMMENT JOUER LES SÉQUENCES

En mode playback, appuyez sur "CHANNEL".

À l'écran, nous aîs maintenant dans le mode playback séquence (jouer la séquence). Le cadran d'affichage indique le patch qui a été stocké en position 1. C'est le point de départ de toute séquence. A partir de ce point de départ, vous pourrez aller en avant ou en arrière dans la séquence de patches à l'aide du bouton "Up" (DOWNS) (E) ou "Down" (Up) (F) à la commande à pied. Le SDE est livré de l'usine avec la séquence composée des sons d'origine de 1 à 20.

Vous pouvez ajouter un patch à l'aube jusqu'à la fin de la séquence. À la fin de la séquence, si la SDE revient au premier patch. Notez que lorsque vous passez en arrière dans la séquence, si bien que si vous passez du point de départ et que vous revenez sur "DOWNS"

Appuyez sur l'importe quel bouton (sauf "DOWNS") pour sortir de la séquence de

PLAYING BACK THE SEQUENCES

Whilst you are in playback mode (CHANNEL [A]), you are now in "Playback Sequence" mode. The display shows its patch name that has been stored in position 1. This is the starting point for any sequence. From this starting point you can go backwards or forwards through the sequence of patches using the UP or DOWN button (E) or alternatively the dual button (F) (both buttons must be pressed simultaneously). The SDE comes delivered from the factory with the sequence being set to cycle around the factory sounds 1 to 20.

You can then step through each position in the sequence until the end of the sequence. At the end of the sequence the SDE will jump to the first position again. Note that you can go backwards or forwards through the sequence, so if you start on the start point and press the DOWN button or the left hand footswitch you will start from the end of the sequence and work back towards the beginning.

Press any button (except UP/DOWN) to exit from playback sequence.

Sie können die Sequenz programmieren, indem Sie von der Weitergabe der Klangergruppen oder der Wiedergabe der Sequenz aus beginnen.

PROGRAMMIERUNG DER SEQUENZ WOHLGRUND AUF

Sie befinden sich in der Weitgabe der Klangergruppen und drücken die Taste **„PROGRAM“**, bis die LED-Anzeige für die Sequenzprogrammierung aufleuchtet (A). Sie können nun sehen, daß die Anzeige die Position 1 in der Sequenz meldet (C). Position 1 ist die für die Startfunktion gewählte erste Klangergruppe. Ist statt die letzte, die sie verwendet haben, Wirthilfe der Taste **„UP/DOWN“** steuern Sie die von unten gewünschte Klangergruppennummer an (D). Anschließend drücken Sie die Taste **„STORE“** (E). Die Anzeige blinkt, und die angezeigte Klangergruppennummer ist nunmehr in Position 1 gespeichert. Danach wählen Sie die nächste Klangergruppe für das nächste, also die 2., Position (F) mit Hilfe der Taste **„UP/DOWN“** aus, speichern Sie wieder durch Drücken der Taste **„STORE“** (E). Arbeiten Sie wieder mit der Taste **„UP/DOWN“** für die Auswahl der nächsten Klangergruppe für die Position 3 und speichern Sie sie erneut mit **„STORE“**-Taste.

Sie fahren in dieser Prozedur der Auswahl mit der Taste **„STORE“** fort, bis Sie die ganze Klangergruppenanzahl voreinstellungen haben. Beleben Sie dabei, daß Sie schon mit der Speicherung der ersten Position einer Sequenz jedes andere, bisher gespeicherte, Sequenzende anfangen. Drücken Sie die Taste **„PROGRAM“** wieder, um die Sequenzenprogrammierung zu verlassen.

Vous pouvez programmer la séquence en partant de "playback patch" ou "playback sequence".

PROGRAMMATION DE LA SÉQUENCE À PARTIR DU DÉBUT

A partir du mode "playback patch", appuyez sur le bouton "PROGRAM" jusqu'à ce que la DEL programmeur séquence soit allumée [A]. Vous pouvez voir que le cache d'affichage indique la première position dans la séquence [B].

Cl. Notez que le patch de début chéri pour la première position de la séquence sera le dernier que vous utiliserez. Vous pouvez utiliser les boutons "UP/DOWN" pour changer le numéro du patch afin d'obtenir le patch que vous désirez [C]. Notez que vous aurez choisi le patch que vous voulez en première position, appuyez sur le bouton "STORE" [D].

L'enregistrement et le numéro du patch qui était enregistré est stocké en position 1. Vous utilisez alors le bouton "UP/DOWN" pour choisir le patch suivant que vous désirez [D], qui sera en position 2. Lorsque vous l'aurez choisi, appuyez sur le bouton "STORE" [E].

Cl. Spécifiez si du bouton "UP/DOWN" pour choisir le patch suivant l'angle stocker en position 3 à l'aide du bouton "STORE".

Continuez de cette façon à choisir le patch grâce au bouton "UP/DOWN" et à le stocker grâce au bouton "STORE" jusqu'à ce que vous avez terminé votre séquence de patchs. Notez que dès que vous aurez stocké la première position d'une séquence, toute séquence qui se trouve à la droite sera remplacée par la nouvelle séquence que vous programmez.

Appuyez sur "PROGRAM" pour quitter le mode programmation de séquence.

You can program the sequence starting from playback patch or playback sequence.

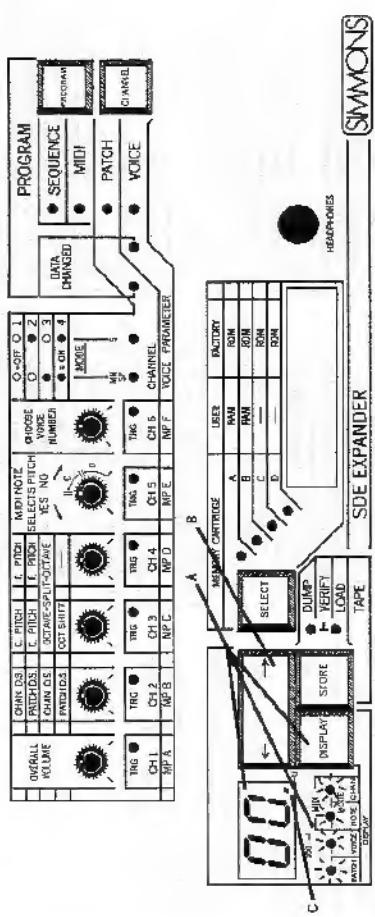
PROGRAMMING SEQUENCE FROM SCRATCH

From the playback patch state, press the "PROGRAM" button until program sequence LED is lit (A). You can see that the display is displaying the first position in the sequence (C). Note that starting patch chosen for the first position in the sequence will be the last one that you were using. You can use the UP/DOWN buttons to change the patch name or to set what you require (D). Once you have chosen the patch you require for position one press the "STORE" button (E). The display blinks and the patch number that was displayed is now stored in position one. You then use the UP/DOWN buttons to choose the next patch you require (D), this will be position two. When you have chosen this enter it by pressing "STORE" (E). Use the UP/DOWN buttons to choose the next patch, again store position three with the store button.

You continue around this loop or choosing the patch number with the UP/DOWN button and storing it with the "STORE" button until you have completed your sequence of patches. Note that as soon as you store the first position in a sequence any sequence that was there initially will be overwritten by the new sequence you are programming.

Press "PROGRAM" to exit from program sequence.

■ MASTER TUNING ■ ACCORD GENERAL ■ HAUPTSTIMMUNG



COMMENT ENTRER EN PROGRAMMATION
SEQUENCE DEPUIS LE PLAYBACK DÉ

Vous pouvez entrer en programmation de séquence tout en étant à la séquence. C'est-à-dire que vous pouvez aller jusqu'au milieu de la séquence puis dans le mode programmation et ajouter de nouveaux patchs à partir de ce point. Disons que vous avez une séquence composée des patchs 2, 4, 6 et que vous voulez la changer pour en faire 2, 4, 5 et 6. Vous pouvez faire cela de deux façons. Vous pourrez réprogrammer la séquence, démarrez le début ou la seconde trace au bouton "CHANNEL", puis passez à la position trois qui contient le patch appelle SUR PROGRAM, puis utilisez les boutons UP/DOWN pour changer le numéro du patch, c'est-à-dire changer les boutons 6 au patch 5, le bouton 7 au patch 6, le bouton 8 au patch 7, le bouton 9 au patch 8, etc. Puis lorsque vous avez terminé la séquence, appuyez sur le bouton STORE, et le bouton sera enregistré.

ENTER PROGRAMMING SEQUENCE FROM
PLAYBACK SEQUENCE

You can enter into programming a sequence whilst you are playing back the sequence. i.e. you can stop half way through the sequence and then 'go' into program and enter NEW patches from there that point. Say you had a sequence that went patch 1 to 2, 4, 5, 6 and you wanted to change it to 2, 4, 5 and 6. There are two ways you could achieve this. You could re-program the entire sequence from scratch, or you could go into playback sequence with the CHANNEL button and then step through to sequence 1 then patch 1 then patch 2 then patch 3 then patch 4 then patch 5 then patch 6 then press PROGRAM and then use the UP/DOWN Buttons to change the patch number to the new patch number, i.e. patch 1 to patch 5, store this away with the STORE button and then enter patch 6 to complete the sequence.

EINGABE DER SEQUENZ-PROGRAMMIERUNG AUS DER

The SDE is tuned to concert pitch, $A = 440 \text{ Hz}$. You can however, program the SDE to any other frequency, f , by setting the parameter f in the SDE's configuration file. The SDE is also able to play notes in the range $f \in [440, 4400] \text{ Hz}$.

Il est possible de faire un accordage standard en qu'il passe par accordage à l'accordage standard avec d'autres instruments qui ne sont pas accouverts à l'autre instruments qui ne sont pas disponibles au disposition de concert. Ceci affectera tous les patchs et la hauteur des programmes audio de SDE.

On peut considérer cet accord comme un accord général. L'accord général sera retenu lorsque l'patch est débranché aussi rappelé que si vous avez ré-accordé le SDE pour qu'il s'accorde à un autre instrument, il sera dans le même ton lorsque vous le remettre en marche.

LES BOUTONS A POUSSER

Lorsque vous êtes en mode playback, appuyez sur le bouton "DISPLAY" (affichage) vous verrez s'allumer les quatre DELs des cadrons et "Up" pour accorder le SDE plus aigu à la bouton "DOWN" pour l'accorder plus grave (D). L'éventail va de la 99 et le voyant le lumineux s'allumera lorsque vous accordez le SDE plus aigu et si sera éteint lorsque vous l'accordez plus bas. Le diapason de concert est puissante mais lorsque il est en mode playback il sera éteint.

THE BUTTON PUSHING

When you are in playback mode press "DISPLAY" (display), you will see all four display LEDs come on plus D in the display. You can use the Up button to tune the SDE sharp and the Down button to tune SDE flat. (D). The range is 0 to 99 and the 00 will be on when you are tuning SDE sharp and the dot will be on if when you are tuning SDE flat. Concert pitch is D with dot on (C). Press any button to return to playback, any changes that you have made to the master tuning will be stored for future use.

mode playback, tout changement de l'accord général que vous avez fait sera stocké pour utilisation ultérieure.

The MIDI note numbers which set the note to be played are also accompanied by a note on and off, which tell the synthesizer when the note starts (note on) and when it is dynamic). You can also send a signal down MIDI that will tell the listening synthesizer to change program, i.e. to change its 'sound to a new programming sound'. You won't be surprised to learn that this signal is also a number, and that number is the program that the slave synthesizer will change to, if you send 'program change 34', then the slave synthesizer will change to program 34, whatever that has been programmed to be. Channel, note, and program information are the three areas that SDE uses. SDE can receive a specific MIDI note, down a specific MIDI channel, at varying dynamic levels, and note lengths (the distance between notes on, and note off). You will come across other aspects of MIDI sooner or later, here is a brief description of them.

NAMEs USED – TERMINOLOGY FOR MIDI
When using MIDI equipment you will find there are lots of buzz words and jargon used to describe things. This section is to explain some of this MIDI terminology.

Note information: when SDE is triggered, information is sent down MIDI saying that a channel has come on (note on) and when a voice has been released (note off). This role is specific to which note it is and how hard it has been triggered.

Channel: there are 16 MIDI channels that can be used for transmitting MIDI information. The data all goes down the one MIDI cable, but can be directed to, and responded to, by assigning (selecting) channel numbers.

Basic channel: one channel is always assigned by each instrument to be its basic channel. This channel is used for the information that affects all of its voices.

Omni, poly, mono: these are used to describe how an instrument's voices respond to MIDI information. They basically describe whether the instrument ignores channel information, whether it responds to just one channel, or whether each voice is assigned to a different channel.

Note on: describes an event that represents a voice starting to sound. Part of note on information is how 'hard' the voice is to be

played, and part is which note (the note number) it should play.

Note off: describes an event that represents that a voice should now stop being sounded. Part of the note off info is how 'hard' the voice should stop being sounded, and part is which note the note number should now be released. (For example, when a key is released from a keyswitch, and not quickly, it is released). Note off info is limited to be percussive synthesisers, and is normally ignored.

Note numbers: each key of a keyboard has been allocated a note number by the International MIDI Association. Middle C has been defined as 60 (decimal). The C an octave below being 48 (decimal), etc. For decimalisation (for ex. the SDS 7/9), program change information can be transmitted via MIDI. This allows several synths connected together to change patch simultaneously.

Controller change: when two synthesizers are connected together, it is often required for the performance controls on one to control similar controls on the other. This control information is sent via MIDI as controller changes.

System exclusive: this is used to transmit and receive special information between instruments from the same manufacturer. Examples of system exclusive data is data dumps etc.

Test information: when the SDE has a special number allocated – their MIDI ID, which allows their equipment to recognise its own data, and to ignore other data. SMMONS MIDI ID is 18 (decimal).

System real time: there are several real time messages that allow synchronising of drum machines, sequencers, etc. SDE does not use any real time messages.

Las numéros des notes MIDI qui gouvernent la note à jouer sont également accompagnés de notes qui indiquent un synthétiseur le moment où il doit commencer (note on) et celui où il doit arrêter (note off), ainsi que sa note d'origine (note on/off). ainsi que sa note de fin (note off). C'est à dire que le signal peut également émettre grâce au synthétiseur ou à l'ordinateur, c'est à dire de charger son son pour donner un son nouveau qui sera surpris d'apprendre que ce signal est aussi un numéro et que le numéro est celui du programme que le synthétiseur associe à sa voix. Si vous transmettez l'instruction "Changement de programme 34", le synthétiseur associé passera au programme 34, mais qui une voix doit cesser. Une autre chose qui une voix doit commencer, mais qui une voix doit arrêter, et une autre partie de la voix doit commencer à la note. (Par exemple, lorsqu'on utilise d'appuyer sur une touche de clavier, et à quelle vitesse la relâche). L'information "note off" est d'une limite pour les synthétiseurs de percussion et pour les synthétiseurs de synthétiseur. Elle est normalement ignorée.

Nombre des notes: il est attribué un numéro de note à chaque touche du clavier par l'Association internationale. Le numéro de note à la note 60 (decimal) et le do majeur une octave plus bas (la note 48 decimal) etc. Pour les synthétiseurs de percussion (par ex. le SDS 9) on attribue chaque note un numéro de note MIDI à chaque cause du voix.

Changement de programme: lorsque deux instruments changent de patch lors de la partie pour les SDS 7/9, l'information relative au programme change lorsque l'équipement change par l'intermédiaire d'une bande MIDI. Cela permet de brancher ensemble plusieurs synthétiseurs pour changer de patch simultanément.

Changement de contrôleur: lorsque deux synthétiseurs sont branchés ensemble, il faut que les contrôles de performance de l'un et de l'autre soient semblables de manière à ce que l'information soit envoyée par l'intermédiaire du MIDI. Cela permet de changer de contrôleur.

Exclusivité système: ce qui est utilisé pour transmettre ou recevoir des informations spéciales entre les instruments d'une même fabrique. Exemples des données exclusives système : transcription des données, etc.

Il est possible à chaque fabricant d'instrument MIDI de se faire attribuer un numéro spécial, son identité MIDI, qui permet à son équipement de reconnaître ses propres données et d'ignorer les autres. La numéro d'identité MIDI de SMMONS est 18 (decimal).

Temps réel du système: il y a plusieurs messages en temps réel qui permettent de synchroniser les batteries, séquenciers, etc... Le SDE n'utilise pas de messages en temps réel.

Omni, poly, mono: ces termes sont utilisés pour décrire comment les voix d'un instrument répondent à l'information MIDI. Ils décrivent si

Instrument Kanal-Informationen ignoriert, ob es nur auf einen Kanal reagiert oder ob jede Stimme einen anderen Kanal zugeteilt ist.

Ton an: Bezeichnet den Klangeintrag einer Stimme. Als Teil der "Ton an" – Information repräsentiert die Länge der Tonnote.

Ton aus: Bezeichnet den Klangende einer Stimme. Als Teil der "Ton aus" – Information gilt, wie stark die Stimme abklingen soll, und ein anderer Teil besticht daran, welchen Ton (die Tonnummer) beendet werden soll.

Note off: Bezeichnet den Klangende einer Stimme, als Teil der "Ton aus" – Information und ein anderer Teil besticht darin, welcher Ton (die Tonnummer) beendet werden soll (wenn die Taste eines Tasteninstrumentes losgelassen wird). Die Information "Ton aus" ist bei Schlagzeug-Synthesizern nur begrenzt nützlich.

Ton aus: Bezeichnet den Klangende einer Stimme, als Teil der "Ton aus" – Information und wird oft nicht berücksichtigt.

Tonnummer: Jeder Ton einer Tastatur (oder Synthesizer) ist mit einer internationalen Tasten-Nummer versehen, die von einem Tasten-Markierer (oder Klaviatur) wie beim SDS 7/9 angezeigt wird. Das mittlere C der Oktave (Tastatur C die Dazimtumme 48 SDS 9, Béz Schlagzeug-Synthesizern wird SDS 9 ist eine normale Klaviatur).

Programmierung: Wenn zwei Synthesizer eine Tasten-Nummer auf die gleiche Tasten-Nummer einer Note zugeteilt ist, kann man die Tasten-Nummer einer Note auf die gleiche Tasten-Nummer auf einer anderen Tastatur (oder Klaviatur) wie beim SDS 7/9, programmiert werden. Das mittlere C der Oktave (Tastatur C die Dazimtumme 48 SDS 9 ist eine normale Klaviatur).

Programmierung: Wenn zwei Synthesizer eine Tasten-Nummer auf die gleiche Tasten-Nummer einer Note zugeteilt ist, kann man die Tasten-Nummer einer Note auf die gleiche Tasten-Nummer auf einer anderen Tastatur (oder Klaviatur) wie beim SDS 7/9, programmiert werden. Das mittlere C der Oktave (Tastatur C die Dazimtumme 48 SDS 9 ist eine normale Klaviatur).

Regelkriterien: Wenn zwei Synthesizer eine Tasten-Nummer auf die gleiche Tasten-Nummer einer Note zugeteilt sind, ist es eine Aufführung, auf, nachdem, ob die Regelkriterien (oder Klaviatur) wie beim SDS 7/9, ändern. Kennen aber das MIDI Programmierungsinformation übermittelt werden, so dass mehrere aneinandergekoppelte Synthesizer gleichzeitig die Tastengruppe ändern können.

Regelkriterien: Wenn zwei Synthesizer eine Tasten-Nummer auf die gleiche Tasten-Nummer einer Note zugeteilt sind, ist es eine Aufführung, auf, nachdem, ob die Regelkriterien (oder Klaviatur) wie beim SDS 7/9, ändern. Kennen aber das MIDI Programmierungsinformation übermittelt werden, so dass mehrere aneinandergekoppelte Synthesizer gleichzeitig die Tastengruppe ändern können.

System-er-dank: Dieses Verfahren dient dazu, Daten von einem Anlagenhersteller (oder System-er-dank) zu übermitteln. Als Beispiel dafür: sei die Zwischenpeicherung von Daten genannt. Jeden Hersteller hat MIDI-Anlagen kann eine spezielle MIDI-Identitätsnummer (MIDI-D) produzieren, mit dieser Hilfe die vom Firmenhersteller an die Daten (oder System) übermittelt werden. Diese Informationen werden über ein MIDI als Pfeilmarkierung übermittelt.

System-er-dank: Dieses Verfahren dient dazu, Daten von einem Anlagenhersteller (oder System-er-dank) zu übermitteln. Als Beispiel dafür: sei die Zwischenpeicherung von Daten genannt. Jeden Hersteller hat MIDI-Anlagen kann eine spezielle MIDI-Identitätsnummer (MIDI-D) produzieren, mit dieser Hilfe die vom Firmenhersteller an die Daten (oder System) übermittelt werden. Diese Informationen werden über ein MIDI als Pfeilmarkierung übermittelt.

System-er-dank: Dieses Verfahren dient dazu, Daten von einem Anlagenhersteller (oder System-er-dank) zu übermitteln. Als Beispiel dafür: sei die Zwischenpeicherung von Daten genannt. Jeden Hersteller hat MIDI-Anlagen kann eine spezielle MIDI-Identitätsnummer (MIDI-D) produzieren, mit dieser Hilfe die vom Firmenhersteller an die Daten (oder System) übermittelt werden. Diese Informationen werden über ein MIDI als Pfeilmarkierung übermittelt.

